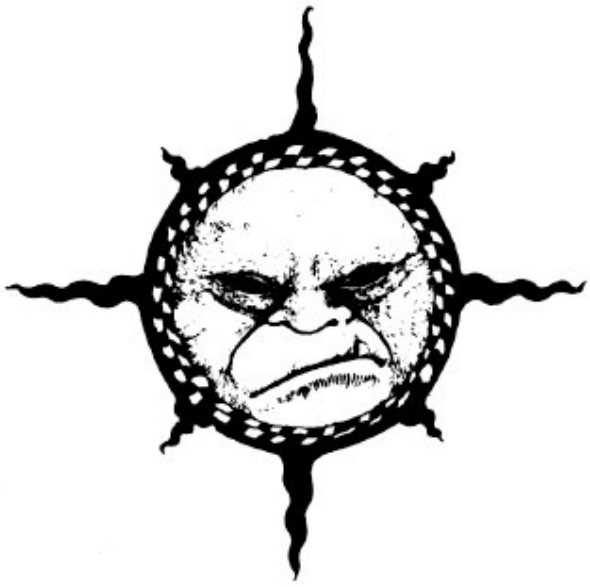
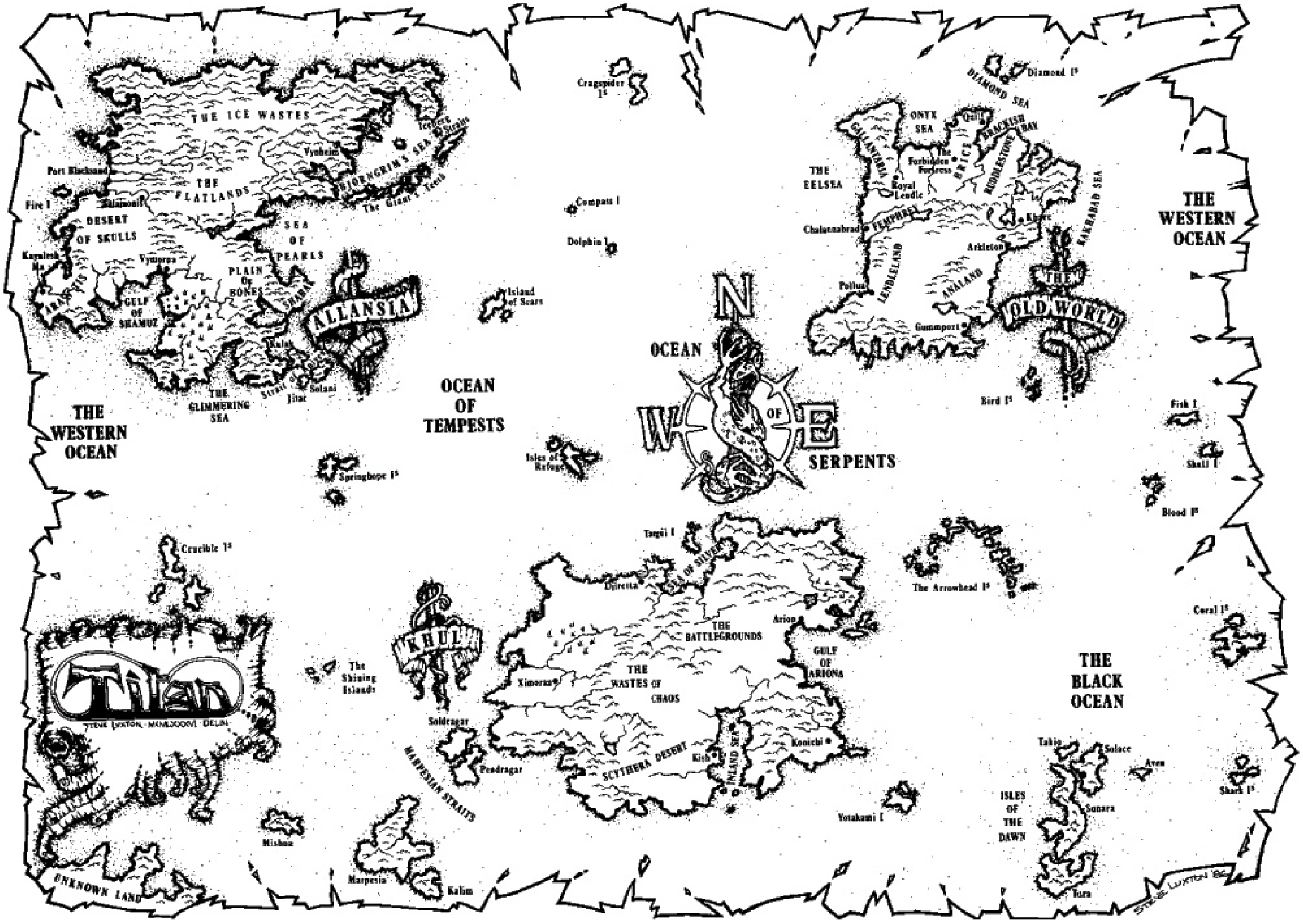
Fighting Fantasy Essence

Dimensione Avventura



Versione base 1.0 - Luglio 2010


THE ICE WASTES
Port Blacksand
THE FLATLANDS
Fire I
Salamonis
DESERT OF SKULLS
Kaynleth Ma
Vymorna
PLAIN OF BONES
SEA OF PEARLS
GULF OF SHAMUZ
Vynheim
BJORNGRIM'S SEA
The Giant's Teeth
ALLANSIA
THE GLIMMERING SEA
Jitac
Solani
THE WESTERN OCEAN
OCEAN OF TEMPESTS
Cragspider Is
Compass I
Dolphin I
Island of Scars
Isles of Refuge
Springhope Is
Diamond Is
DIAMOND SEA
ONYX SEA
Quills
BRACKISH BAY
THE EELSEA
GALLANTARIA
BRICE
The Forbidden Fortress
Royal Lendle
MIDDLESTONE
KAKHABAD SEA
Chalannabrad
FEMPHREY
LENDLELAND
ANALAND
Arkleton
Pollus
Gummport
THE OLD WORLD
THE WESTERN OCEAN
Bird Is
Fish I
Skull I
Blood Is
OCEAN OF SERPENTS
N
W
E
OF
Crucible Is
The Shining Islands
KHUL
Tangii I
Djiretta
SEA OF SILVER
THE BATTLEGROUNDS
Arion
GULF OF ARIONA
Ximoraz
THE WASTES OF CHAOS
Soldragar
Pendragar
MARPESIAN STRAITS
SCYTHERA DESERT
Kish
INLAND SEA
Konichi
The Arrowhead Is
Coral Is
THE BLACK OCEAN
Yotakami I
Mishon
Marpesia
Kalim
UNKNOWN LAND
Titan
Tahio
Solace
Aven
Shark Is
Sonara
ISLES OF THE DAWN
Tura

0. Introduzione

Sei un avventuriero in un mondo di mostri e magie, dove ti guadagni da vivere con la tua prontezza di spirito e la tua abilità con la spada: solitamente, infatti, ricchi nobili affittano i tuoi servigi di mercenario per compiere missioni troppo pericolose o difficili per i loro uomini.
Sconfiggere mostri e creature spaventose per recuperare favolosi tesori è diventata ormai la tua seconda natura, e grazie alla tua esperienza di spadaccino non permetti a nulla di frapporsi tra te ed i tuoi obiettivi. Il successo delle tue missioni è sempre garantito, e la tua reputazione è ormai ben nota in tutti i paesi vicini. Ogni volta che giungi in un villaggio o in una città, la notizia del tuo arrivo si propaga tra gli abitanti come un incendio, dato che pochi hanno mai visto nella loro vita un eroe famoso come te.

La Città dei Ladri

Dopo le fatiche di una recente avventura ti stai riposando a Stonebridge, godendo della piacevole compagnia dei Nani. Le tue ferite sono quasi del tutto guarite e il fabbro ti ha affilato la spada come solo i Nani sanno fare.
Sei seduto sotto a un porticato, con le gambe comodamente appoggiate sulla ringhiera, e stai osservando con interesse il trambusto che c'è nella piazza di fronte a te. Seguito da una ressa di Nani curiosi, Yaztromo si dirige verso il palazzo di Gillibran, dove viene accolto calorosamente dal re. La folla diventa silenziosa non appena Gillibran solleva la mano, e Yaztromo inizia a parlare. Anche tu ti avvicini per sentire cosa deve dire il mago. Con un'espressione cupa Yaztromo racconta le cattive notizie riguardanti Malbordus. (...)
"Adesso dobbiamo trovare qualcuno che sia in grado di raggiungere la città perduta prima di Malbordus e di distruggere le statuette dei Draghi. Abbiamo bisogno di un giovane e intrepido guerriero che sia pronto a rischiare la vita per salvare tutti noi. C'è qualche volontario fra voi?"
I Nani si guardano intorno per vedere se qualcuno ha accettato la sfida. Mentre osservi gli ansiosi Nani, ti rendi conto che non hai scelta. Con un sorriso ironico sollevi il braccio ed offri il tuo aiuto. Yaztromo ti vede: "Ti ho già visto prima? Ma non ha importanza, sembra che tu sia la persona adatta. Fate strada al nostro coraggioso volontario. Dobbiamo raggiungere immediatamente la mia torre. Vieni, andiamo! Hai molto da imparare, ma non posso insegnarti nulla finché non saremo nella Foresta Darkwood, all'interno del mio laboratorio."
Hai a malapena il tempo di mettere i tuoi effetti personali nello zaino prima che l'impaziente mago ti conduca fuori da Stonebridge, verso la sua torre ai confini meridionali della Foresta Darkwood.

Il Tempio del Terrore

Ogni anno, il primo di maggio, guerrieri ed eroi giungono a Fang per affrontare la prova della vita.
Sopravvivervi è assai improbabile, eppure molti accettano il rischio, perché il premio è favoloso: una borsa di 10.000 Pezzi d'Oro, e la massima onorificenza del Chiang Mai.
Tuttavia, diventare Campione non è impresa facile.

Il Labirinto della Morte

Dopo la *Guida a Fighting Fantasy - The Introductory Role-playing Game*, questo documento rappresenta la *summa* completa delle regole ufficiali e di tutte le varianti, i chiarimenti, le aggiunte e i consigli stilati in questi mesi.
Mentre il documento succitato rappresenta una guida al gioco originale e una raccolta ben distinguibile di diverse *houserule*, condite da commenti e note filologiche, il presente manuale permette di giocare al risultato finale rappresentato da tutti questi elementi messi insieme e organizzati coerentemente.

Chi vuole un approccio fedele al gioco originale, dovrebbe consultare la Guida e affidarsi ad essa, caratterizzando come preferisce il proprio stile di gioco.
Chi vuole affidarsi facilmente a questa versione, invece, si trova davanti un gioco ispirato a *Fighting Fantasy - The Introductory Role-playing Game* ma essenzialmente diverso.

Per questo motivo, il presente sistema viene chiamato con un nome proprio:

Fighting Fantasy Essence - Dimensione Avventura

Questo documento nasce per essere visualizzato in formato "libro" e stampato nelle parti che servono ed è volutamente semplificato ed essenziale.

In Appendice si possono trovare una Mappa dell'Allansia e una copia del Foglio di Avventura, la "scheda del personaggio".

Approfondimenti previsti di ***FFE - Dimensione Avventura*** sono:

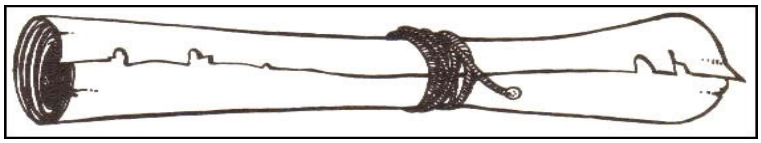
Il Libro del Guerriero, con tutti gli elementi necessari per ampliare il gioco dal punto di vista del Combattimento e delle campagne militari.

Il Libro del Mago, con l'approfondimento dei Trucchi e degli Incantesimi Avanzati e Segreti e nuove regole che riguardano la Magia.

Faccia a Faccia, con un approfondimento sull'Allansia e le sue locazioni principali, i Tesori e gli Ambienti naturali e regole aggiuntive per Avventurieri di esperienza comprovata.

Sortilegio! con approfondimenti su una terza forma di Magia, il Sortilegio, sulle Orazioni, gli Dei e le Creature Divine.

Sfida per il Trono, con alcune Avventure pronte, un ampliamento del Bestiario e ulteriori regole per gli Avventurieri di esperienza eccezionale.



1. Indicazioni per il *GamesMaster*

Cadi preda di uno strano incantesimo, una sorta di obnubilamento mentale.
Lotmora non è ancora abbastanza forte da sottomettere la tua volontà, ma ora i tuoi movimenti sono lenti e incerti. Riduci la tua Abilità di 2 punti (li potrai recuperare se sopravvivi alla battaglia).
All'esterno il sole sta tramontando, ma i suoi deboli raggi carezzano ancora il cimitero, e la notte non è ancora calata. I poteri di Lady Lotmora non sono al culmine; ma dovrai fare in fretta, perché ad ogni minuto che passa la sua forza aumenta. Ella lancia un grido di furia animalesca e insieme ai suoi sottoposti si lancia all'attacco, denudando le zanne, le mani terminanti in neri artigli pronte a dilaniarti.

Il Signore dei Lich

Per quanto a disagio in compagnia l'uno dell'altro, consapevoli che la Prova dei Campioni può avere un solo vincitore, siete entrambi contenti dei benefici di un'alleanza temporanea.
Cominciate a raccontarvi delle imprese sostenute fin qui, dei mostri e delle trappole incontrate e dei pericoli superati.
Procedendo, giungete in breve sull'orlo di un ampio baratro, troppo buio e profondo per vederne il fondo. Il Barbaro si offre di calarti con la sua corda, e ti dice che può prestarti una torcia per illuminare la via.

Il Labirinto della Morte

Entri in una piccola stanza priva di finestre, illuminata solo dalla fioca luce di alcune candele. La stanza è vuota, fatta eccezione per un tavolo e due sedie.
In un angolo della stanza vedi un uomo vestito di nero, con uno strano copricapo sulla testa. L'uomo ti sorride, e ti chiede di sederti accanto al tavolo.
Quando ti sei seduto l'uomo prende posto davanti a te e, dopo aver posizionato sei pillole bianche sui sei teschi disegnati sul tavolo, ti spiega: "Una delle pillole davanti a te è mortalmente velenosa, mentre le altre sono innocue.
Se lo desideri, puoi ingoiare una delle pillole: se sopravviverai ti darò 20 pezzi d'oro, ma se tu dovessi morire io mi terrò tutti i tuoi averi."

La Città dei Ladri

Riesci a riposarti un altro po' prima del sorgere del sole, ma alle prime luci dell'alba ti prepari a lasciare l'abbazia.
La tempesta è passata, ma il cielo rimane cupo e minaccioso.
L'Abate ti informa che puoi consultare liberamente la biblioteca e che puoi anche visitare l'orto botanico, nel caso tu ritenga che alcune delle piante che vi crescono possano esserti utili. "Tuttavia," aggiunge, "non sarò mai abbastanza insistente nel ricordarti che dovrai essere rapido, e che ogni secondo è prezioso in questa situazione. Hai solo quattro giorni per trovare Nazek ed il libro."
Tenendo a mente i consigli dell'Abate, decidi quale sarà la tua prossima mossa.

Il Distruttore di Incantesimi

La regola fondamentale per creare e gestire Avventure a *Fighting Fantasy Essence* è quella di inventare situazioni sempre nuove, curiose e accattivanti. Titano non è un mondo "coerente", ma una terra di prodigi incomprensibili e avventure fantastiche.

Formato del testo
Le Avventure dovrebbero avere un particolare formato di testo. Le parti da leggere ai giocatori, descrizioni generali e parole dei nemici, sono scritte in corsivo. Le parti di lettura esclusiva e totale gestione del *GamesMaster* invece sono scritte correntemente.
Le Avventure dovrebbero essere corredate, ambiente per ambiente, da belle illustrazioni del "primo sguardo" che gli Avventurieri danno all'area. Il *GamesMaster* deve mostrarle ai giocatori, perché presentano degli indizi per portare a compimento nel modo migliore l'incontro. Qualora questo non sia possibile, si consiglia al *GamesMaster* di ideare e utilizzare ogni sorta di trovata, indovinello, gioco, mosaico, puzzle per variare l'esperienza di gioco.

Mappe
Il *GamesMaster* dovrebbe incoraggiare i Giocatori a creare mappe dettagliate dei luoghi di Avventura. Tuttavia, se si sceglie un disegnatore unico e per qualche motivo l'Avventuriero da questi interpretato scompare nel nulla (catturato, separato dal resto del gruppo), il *GamesMaster* riprende in mano la mappa e gli altri Giocatori dovranno affidarsi alla propria memoria.

Tempo
In *Dimensione Avventura* il tempo in gioco è il tempo reale!
Utilizzate il tempo effettivo *di* gioco come tempo *in* gioco e nelle Avventure disponibili alcune situazioni dovrebbero prevedere questa opzione temporale. Tra le attrezzature utili al *GamesMaster* è consigliato anche un cronometro. I *GamesMaster*, nel creare le proprie Avventure, dovrebbero tener conto di questi espedienti. *Per esempio: la mummia nel sarcofago si rianima dopo 1 minuto di tempo reale, il cambio della guardia è previsto 30 minuti dopo, il sotterraneo si sta allagando e l'acqua sommergerà tutto in 1 ora..*
Il *GamesMaster* deve quindi tenere conto in segreto di effetti a tempo che influiscano sui Avventurieri, per mantenere sospese le aspettative dei giocatori.

Per le situazioni di Combattimento si usa come unità di misura convenzionale il Turno.
Da questo punto di vista 1 Turno dura circa 10 secondi di tempo *in* gioco.
Alcuni effetti infine durano la "*Durata standard*". Ogni volta che bisogna determinare la *Durata standard*, il *GamesMaster* tira 3d6 e considera il risultato in minuti di tempo *di* gioco: tanto dura l'effetto in questione, la cui scadenza non va rivelata ai Giocatori!

Probabilità
Ogni volta si deve calcolare la possibilità che accada un evento indipendente dall'agire dei giocatori, il *GamesMaster* quantifica la "probabilità" in un *range* 1-6 e lancia 1d6.
Se il risultato è uguale o minore alla probabilità dell'evento, allora esso accade.

Per esempio: se c'è una possibilità su due (o meglio 3 su 6) che un orco guardiano stia dormendo e si vuole lasciare al caso questa opportunità, il GamesMaster lancia 1d6. Se il risultato è 3 o meno, allora l'orco sta effettivamente dormendo.

Per i *GamesMaster* più pigri, ecco perfino uno schema ufficiale della probabilità degli eventi:

- Sicuro: 6 probabilità su 6 (inutile tirare il dado);
- Estremamente probabile: 5 probabilità su 6 (1-5);
- Molto probabile: 4 probabilità su 6 (1-4);
- Probabile: 3 probabilità su 6 (1-3);
- Possibile: 2 probabilità su 6 (1-2);
- Appena possibile: 1 probabilità su 6 (1);
- Impossibile: 0 probabilità su 6 (inutile tirare il dado).

Tempi morti e mostri erranti
Titano è un mondaccio!
Ogni volta i giocatori impiegano troppi minuti di tempo reale chiacchierando, decidendo il da farsi o distraendosi, il *GamesMaster* deve prendere provvedimenti.
Se c'è una Creatura nella stessa area e gli Avventurieri stanno decidendo la propria strategia, il mostro decide per loro e attacca per primo. In caso ci si trovi in una situazione di stasi o (ingannevole) tranquillità, possono intervenire dei mostri erranti.
Ogni Avventura dovrebbe fornire indicazione di quale mostro errante ci possa essere "in giro". In caso contrario il *GamesMaster* può utilizzare una Creatura tipica "copiata" da un Incontro vicino.

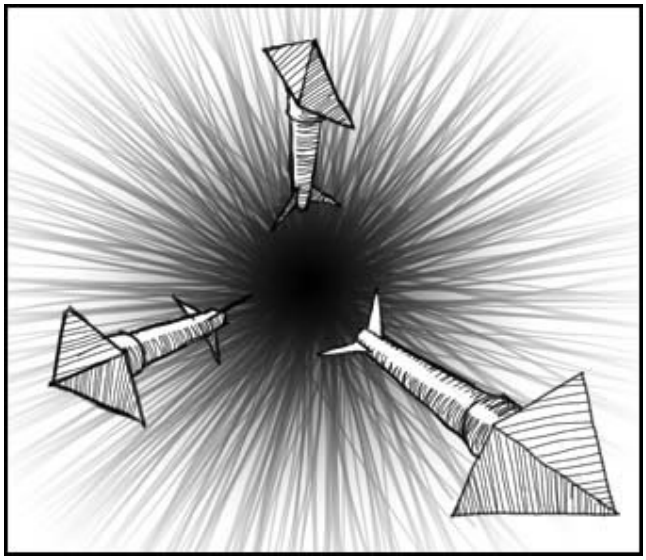
Inoltre i mostri erranti non hanno Tesori e attaccano in ogni caso (*niente fughe o corruzione, quindi!*).

Movimento tattico
Durante l'esplorazione di una fortezza o nel mezzo di una battaglia gli spostamenti consentiti sono quelli dettati dal solo buon senso e dal confronto tra Avventurieri e *GamesMaster*.
È consigliato comunque che quest'ultimo chieda agli Avventurieri ad ogni tratto rilevante di cammino come vogliono continuare a muoversi.
In Combattimento e in situazioni similari si prevede l'uso di distanze astratte:

Stretta: a contatto strettissimo con l'Avversario, in modo da svolgere Scontri corpo a corpo. È la distanza a cui hanno normalmente effetto le Armi a contatto.
Corta: a portata di Armi a distanza e Incantesimi, in pochi passi si può raggiungere l'Avversario e metterlo a Distanza stretta; è in genere la Distanza a cui si trovano Combattenti che si fronteggiano prima di attaccarsi oppure, in una Mischia già avviata, Combattenti impegnati in Scontri con Avversari diversi; quando un Combattente si muove per ingaggiare un (altro) Avversario, egli può coprire la Distanza Corta al proprio Turno (se non ha già agito), entrare in Distanza Stretta e attaccare a contatto nella stessa mossa. Alcune Creature con Attacchi speciali possono colpire anche alla Distanza Corta.
Media: a portata di alcune Armi a distanza e Incantesimi. Si tratta de "l'altra stanza" o di "oltre gli alberi", "dietro quelle rocce", "sopra la cengia", "più in là nella radura". Alcune Creature possono caricare o colpire a contatto i propri Avversari a una Distanza Media, altrimenti è necessario utilizzare il proprio Turno per raggiungere la Distanza Corta.
Lunga: a portata di alcune Armi a distanza e Incantesimi, altrimenti è necessario utilizzare il proprio Turno per raggiungere la Distanza Media. Si tratta di "laggiù", "in fondo alla vasta caverna", "alla fine della piazza", "dall'altro lato del cortile".
Estrema: a portata dell'Arco lungo, appena ai margini dello scenario di Combattimento. Si tratta di "oltre i confini della radura", "in fondo alla vallata", "dall'altro lato dell'arena", "oltre quelle rocce laggiù". In molti casi l'unica azione possibile è utilizzare il proprio Turno per raggiungere la Distanza Lunga.

Se si volessero usare regole più "dettagliate", per esempio per Avventure che utilizzino Tabelloni e Movimento a Caselle, si consideri che ogni Avventuriero può muoversi ad ogni Turno di un numero di Caselle pari al proprio punteggio di Abilità e che queste astratte Distanze corrispondono ai seguenti riferimenti più concreti:

Stretta: nella Casella adiacente (entro 1,5 Metri).
Corta: tra 2 e 6 Caselle (tra 1,5 e 9 Metri)
Media: tra 7 e 20 Caselle (tra 9 e 30 Metri)
Lunga: tra 21 e 40 Caselle (tra 30 e 60 Metri)
Estrema: tra 41 e 60 Caselle (tra 60 e 90 Metri)



2. Avventurieri e Avventure

Il vecchio mago ti guarda con un'espressione solenne: "Ogni minuto è di vitale importanza: devi iniziare il viaggio immediatamente. Senza dubbio Malbordus verrà a conoscenza della tua missione per fermarlo, e potrebbe inviare uno o due assassini sulle tue tracce. Il mio corvo ti potrà accompagnare fino al fiume Catfish. Da lì potrai prendere un'imbarcazione fluviale fino a Port Blacksand e poi una nave verso sud, oppure potrai viaggiare via terra verso il Deserto dei Teschi. Devi affrontare una missione difficile, ma i nostri pensieri saranno rivolti a te."

Il Tempio del Terrore

Appena prima dell'alba uno squillo di tromba ti richiama da vividi sogni di abissi fiammeggianti e di enormi ragni neri. Qualche minuto più tardi qualcuno bussa alla tua porta, e la voce di un uomo annuncia: "La sfida avrà inizio tra poco. Preparati a uscire tra dieci minuti." Tu scendi dal letto, vai alla finestra e apri gli scuretti. Di già la gente affolla le strade, muovendosi quietamente nella bruma mattutina: spettatori, senza dubbio, diretti al labirinto nella speranza di assicurarsi un buon posto da cui ammirare i contendenti. Volgi le spalle alla finestra e ti dirigi al tavolo di legno dove hai poggiato la tua fidata spada.
La impugni e fendi l'aria con una potente spazzata, chiedendoti quali fiere dovranno presto assaggiarne il taglio affilato. Poi apri la porta, ed esci nel corridoio.
Un uomo piccolo, dagli occhi a mandorla, ti accoglie con un profondo inchino quando emergi dalla tua stanza. "Seguimi, prego," ti dice. Si volta a sinistra e si incammina rapido verso le scale in fondo al corridoio.

Il Labirinto della Morte

Proprio mentre stai per uscire dal cancello dell'Abbazia di Rassin per lasciarti alle spalle l'ospitalità dei Sacerdoti di Enkala, vieni raggiunto da un servo trafelato, che indossa la livrea di una casa nobiliare. "Vi porgo le mie umili scuse," dice il servitore, affannato, "ma la mia Signora, Lady Attana di Ide, ha sentito dire che anche Voi alloggiavate qui, e si stava chiedendo se un abile spadaccino come Voi potrebbe accettare di scortarla lungo il cammino per il Pozzo dei Santi.
La mia Signora è perfettamente cosciente dei pericoli del viaggio, pieno di banditi e di bestie selvagge, e crede di avere bisogno di ulteriore protezione, specie dopo la terribile tempesta della scorsa notte, che la mia Signora non pensa fosse di origine naturale." La tua reputazione ti precede. Sei stato qui appena una notte, e già le voci sulla tua presenza sono circolate tra gli ospiti dell'abbazia. "La mia Signora è chiaramente disposta a pagare per i Vostri servigi," aggiunge il servo con uno sguardo speranzoso.

Il Distruttore di Incantesimi

Davanti a te vedi un vecchio dai capelli bianchi e dalla lunga barba, vestito di ampie vesti candide. Il vecchio ti guarda torvo e ti ordina: "Presentati a Nicodemus."
Sei sollevato dall'aver trovato il vecchio mago, e gli racconti del giogo di terrore di Zanbar Bone sulla città di Silverton e di come il suo vecchio amico Owen Carralif ti abbia inviato a cercare aiuto. Nicodemus si incupisce e torna all'interno della capanna, facendoti cenno di seguirlo. Dentro, il mago si siede su una sedia a dondolo ed inizia a parlare con voce calma: "Sono vecchio e stanco, e non intendo imbarcarmi in altre avventure. Ho deciso di vivere qui, sotto al Ponte che Canta di Port Blacksand, proprio per evitare le richieste di aiuto della gente caduta in disgrazia. Tuttavia non me la sento di deludere il mio vecchio amico Owen, quindi rivelerò a te il modo di sconfiggere il Principe delle Tenebre, Zanbar Bone.
Ora ascoltami attentamente..

La Città dei Ladri

Più che un Gioco di Ruolo vero e proprio, *Fighting Fantasy Essence* è un Gioco di Avventura, ovvero una variante più semplificata e scorrevole di un Gioco di Ruolo, soprattutto per quello che riguarda il regolamento.
Anche creare un Avventuriero è per tanto un'operazione di pochi minuti.

Caratteristiche degli Avventurieri

Abilità: l'attitudine a combattimento, attività fisiche, atletiche e furtive.
Spirito: ingegno, capacità mentali e magiche, forza di volontà, fede, percezione.
Resistenza: vigore, volontà di sopravvivenza, determinazione e soprattutto salute.
Fortuna: la buona sorte di un individuo e il favore degli dei.

Nel Foglio d'Avventura va segnato il punteggio *Iniziale* delle 4 Caratteristiche ricordando che:

- Il punteggio *Iniziale* di una Caratteristica può aumentare o diminuire solo se espressamente specificato nel testo, per via di effetti magici o situazioni straordinarie;
- Il punteggio corrente di una Caratteristica può variare continuamente nel corso del gioco ma non può mai superare quello *Iniziale*;
- I modificatori determinati da Oggetti speciali ed effetti vari non modificano il punteggio corrente né quello *Iniziale*, ma rappresentano vantaggi o svantaggi AGGIUNTIVI al punteggio corrente MA SEPARATI da esso.
- I Danni subiti sono modifiche al proprio punteggio corrente di Resistenza. *Esempio: subire 4 Danni significa ridurre di 4 punti la Resistenza corrente.*

Creazione dell'Avventuriero
Al momento della creazione dell'Avventuriero i suoi punteggi sono:

Abilità	7
Spirito	7
Fortuna	7
Resistenza	14

Ogni Giocatore può poi distribuire 12 punti tra tali Caratteristiche, considerando che Abilità, Spirito e Fortuna non devono superare il punteggio *Iniziale* di 12, Resistenza quello di 24.

Ritratto e Retroscena del Avventuriero
Se il Giocatore disegna con cura il Ritratto del suo Avventuriero e ne compila il Retroscena, l'atteggiamento, i modi di dire e di fare tipici (magari nel retro del Foglio di Avventura) ottiene 1 Punto Fortuna *Iniziale* aggiuntivo alla creazione dell'Avventuriero.

Come recuperare Abilità, Spirito, Resistenza e Fortuna
Il punteggio di Abilità non dovrebbe variare molto durante l'Avventura. Alcune trappole e altri effetti potrebbero ridurlo. In ogni caso, le Pozioni di Abilità permettono a questa Caratteristica di tornare al valore *Iniziale*.

Anche il punteggio di Spirito non dovrebbe variare molto. In questo caso sono le Pozioni di Spirito quelle che fanno ripristinare il punteggio *Iniziale*.

Il punteggio di Resistenza cambierà spesso durante l'Avventura, a causa dei tanti tipi di Danni che si subiranno! Ogni volta che si subisce "1 Danno" si sottrae 1 punto al punteggio corrente di Resistenza, nella casella corrispondente. I metodi più diffusi per recuperare Resistenza e quindi "cancellare i Danni subiti" sono le Provviste e le Pozioni di Resistenza.

Il punteggio di Fortuna diminuisce man mano che lo si usa. Si possono comunque ottenere punti addizionali di Fortuna durante l'Avventura, come premio per successi particolari o per avvenimenti decisamente fortunati oppure grazie alle Pozioni di Fortuna.

Provviste e riposo
Le Provviste sono la più comune forma di recupero delle energie. Ogni Provvista consumata permette di recuperare 2 punti di Resistenza corrente. Si possono consumare Provviste ogni volta sia logicamente possibile farlo (*per esempio: non durante un Combattimento o una scalata*), secondo il giudizio finale del *GamesMaster*.

Ogni giorno trascorso, inoltre, offre in genere la possibilità di recuperare 2 punti di Resistenza, 1 di Abilità e 1 di Spirito correnti, se l'Avventuriero ha avuto la possibilità di riposare tranquillamente per una notte o per un tempo equivalente.

Trascorrere una giornata senza consumare almeno 1 Provvista fa subire 2 Danni.

Allo stesso modo, non riposare almeno 8 ore al giorno causa la perdita di 2 punti Resistenza, 1 di Abilità e 1 di Spirito correnti.

Morte dell'Avventuriero e Svenimento
- Un Avventuriero la cui Resistenza corrente arrivi a "0" è considerato Svenuto. Se non intervengono altri fattori, questi ritorna cosciente dopo 2d6 minuti e recupera 1 punto di Resistenza corrente.
- Un Avventuriero la cui Resistenza corrente arrivi a "-1" è considerato Morente. Se non intervengono altri fattori, questi muore al termine della *Durata standard*.
- Un Avventuriero la cui Resistenza corrente arrivi a "-2" è considerato definitivamente morto e non può essere salvato in alcun modo.

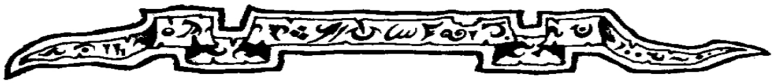
Ad un Avventuriero Svenuto o Morente possono essere somministrate Pozioni (ma non Provviste).
Un Avventuriero Svenuto o Morente può decidere di *Tentare la Fortuna*: se *fortunato* recupera 1 punto Resistenza, ma se *sfortunato* lo subisce, rischiando anche la morte.

Mostri, Avversari e Creature sono considerati morti quando il loro punteggio di Resistenza raggiunge lo "0".

A meno che non abbiano altri scopi o vengano fermati, le Creature e gli Avversari uccidono (e spesso divorano) immediatamente tutti gli Avventurieri svenuti e morenti. Gli averi di questi ultimi vanno a ingrossare il Tesoro della Creatura.

Avanzamento degli Avventurieri
Ogni Avventuriero che completi con successo un'Avventura ottiene 1 punto Resistenza *Iniziale*. Avventurieri che superino con successo 4 Avventure diventano Avventurieri Provetti e possono avvantaggiarsi degli avanzamenti previsti in **Faccia a Faccia**.

Avventurieri Provetti che superino altre 4 Avventure sono considerati Avventurieri Veterani e possono avvantaggiarsi di un ulteriore avanzamento, previsto in **Sfida per il Trono**.



Tentare la Fortuna
Quando lo ritiene opportuno, il *GamesMaster* può richiedere ai giocatori di *Tentare la Fortuna*, ovvero di controllare con un lancio di dadi se l'Avventuriero è toccato da una buona sorte. Al contrario dal tiro di Probabilità, *Tentare la Fortuna* interagisce direttamente con i punteggi dell'Avventuriero, quindi è necessario distinguere con attenzione quando un evento sia oggettivo o soggettivo e dunque quando ricada in un caso o nell'altro.
Tentare la Fortuna vuol dire lanciare 2d6 e confrontare il risultato con il proprio corrente punteggio di Fortuna. Se il risultato è uguale o minore ad esso, si è stati *fortunati*, altrimenti si è stati *sfortunati*.

Ogni volta si *Tenta la Fortuna* bisogna sottrarre 1 punto dal proprio punteggio corrente di Fortuna.

Prove di Abilità, Fortuna, Resistenza e Spirito
In diverse situazioni di gioco il *GamesMaster* può chiedere agli Avventurieri di compiere una Prova di Abilità, Fortuna, Resistenza o Spirito. In questo caso si lanciano 2d6 e si confronta il risultato con il punteggio corrente della rispettiva Caratteristica. Se è inferiore ad essa (ma non uguale, come nel caso del *Tentare la Fortuna*) la Prova è riuscita, altrimenti è fallita.
Oltre a questa Difficoltà media, le Prove possono avere anche una Difficoltà bassa, Elevata o Eccezionale, utilizzando più o meno d6 alla volta.

La seguente Tabella fornisce degli esempi di Difficoltà della Prova:

Difficoltà della Prova	**Dadi da lanciare**
Bassa	1d6
Media	2d6
Elevata	3d6
Eccezionale	4d6

Le Prove possono avere anche modificatori che le rendono più facili o difficili. In questi casi, basta sommare o sottrarre al lancio dei dadi il valore necessario, a seconda della circostanza.
Diversi esempi di circostanze che modificano le condizioni di Prove e Sfide (vedi più avanti) sono presentati in varie parti di questo documento e ad esse si può fare riferimento.

Fallimenti automatici e Incidenti
Qualsiasi siano i punteggi correnti di una Caratteristica al momento di una Prova attinente, ottenere due "6" al lancio dei dadi causa il fallimento della Prova e ottenere due "1" causa il fallimento della Sfida (vedi più avanti). Questi fallimenti automatici andrebbero anche legati ad Incidenti veri e propri, nei quali l'effetto del fallimento sia all'incirca raddoppiato.

In caso tale Incidente non si riesca a misurare o attribuire, si consideri che il personaggio (oltre agli effetti del fallimento) ottiene -2 alla Prova successiva della stessa Caratteristica.

Un Incidente fa inoltre perdere 1 punto di Fortuna corrente.

Successi automatici e Trionfi
Qualsiasi siano i punteggi correnti di una Caratteristica al momento di una Prova attinente, ottenere due "1" al lancio dei dadi causa il successo della Prova e ottenere due "6" causa il successo della Sfida (vedi più avanti). Questi successi automatici generano dei Trionfi nei quali l'effetto del successo sia all'incirca raddoppiato o particolarmente spettacolare.

In caso tale Trionfo non si riesca a misurare o attribuire, si consideri che il personaggio (oltre agli effetti del successo) ottiene +2 alla Prova successiva della stessa Caratteristica.

Un Trionfo fa inoltre recuperare 1 punto di Fortuna corrente.

Sfide di Abilità, Fortuna, Resistenza e Spirito
Quando, come nel Combattimento, più che provare la propria Caratteristica bisogna confrontarla contro quella di un'altra Creatura, invece che effettuare una Prova o *Tentare la Fortuna* bisogna effettuare una Sfida.
In una Sfida i contendenti lanciano 2d6 e sommano il risultato alla Caratteristica relativa. Chi fa di più ha vinto e si risolvono gli effetti del risultato.
Oltre che in Combattimento, queste Sfide sono indicate per duelli di Magia, giochi d'azzardo, gare fisiche, inseguimenti o corse, competizioni dirette in cui l'agire dell'Avversario sia diretto e lo scontro tra i due personaggi sia attivo.

Sfide e Prove complesse
Sfide e Prove alternative possono basarsi su più tiri di dado consecutivi. Se l'Avventuriero ottiene tutti i successi necessari allora la Prova o la Sfida è superata, altrimenti vi sono dei risultati negativi da considerare, secondo due diverse possibilità:

- Ogni volta che si fallisce una Prova/Sfida si potrebbe incorrere in qualche tipo di Danno, ma si può continuare a provare finché il numero di successi non sia raggiunto. *Per esempio: si deve attraversare un fitto bosco infestato da intricati rampicanti acuminati. É necessario superare 3 Prove di Abilità di Difficoltà media per uscire dall'intrico, ma ogni volta che si fallisce si subisce 1 Danno (che può essere superato se si è fortunati). Orgon il Barbaro ha 9 di Abilità e, tirando i dadi ottiene 7, 8, 10, 9 e 5. Ha dovuto tirare 5 volte perché dopo i primi 2 successi ha fallito altre 2 volte, subendo 1+1 Danni a causa dei rampicanti. Il quinto tiro è poi riuscito e con esso Orgon ha inanellato i 3 successi che gli servivano per uscire da quel maledetto bosco.*
- Se i successi non vengono ottenuti di seguito, ci possono essere conseguenze uniche spiacevoli. *Per esempio: Orgon è finito nella prigione del malvagio Conte Dronion ma riesce a forzare le sbarre della sua cella. Giunto all'esterno dell'alta torre della prigione egli deve discenderne la parete senza farsi notare e raggiungere il suolo per poter fuggire. Sono necessarie 3 Prove di Abilità di Difficoltà media per riuscire nell'intento senza cadere ed essere ricatturato. Al fallimento di una sola delle 3 Prove Orgon cadrà dalla parete della Torre e verrà avvistato dalle guardie. Se invece le 3 Prove vengono superate senza errore, Orgon sarà di nuovo libero.*

Eccezioni e Chiarimenti su Prove e Sfide
Tentare la Fortuna non è un'azione soggetta alla regola di Incidenti e Trionfi.

La Fortuna andrebbe usata solo per *Tentare la Fortuna* ma se si effettuano delle Prove di Fortuna in situazioni particolari ideate dal *GamesMaster* o delle Sfide tra Avventurieri, allora esse possono essere giocate come le altre Prove o Sfide.
Prove di Fortuna, diverse dal *Tentare la Fortuna*, non riescono se il punteggio dei dadi risulti uguale a quello corrente della Caratteristica.
Anche in questi casi, ogni volta che si effettua un qualsiasi tiro di dadi che riguardi e metta alla prova la Fortuna, il punteggio corrente va scalato di 1.

Sfide dirette tra due personaggi, in cui il confronto è basato chiaramente e semplicemente su chi ottiene un risultato maggiore, non sono soggette alle regole di Incidenti e Trionfi, fallimenti e successi automatici.

Per Prove di Difficoltà elevata o eccezionale gli Incidenti e Trionfi avvengono quando si ottengono rispettivamente almeno due 1 o due 6. Per Prove di Difficoltà bassa non sono previsti Incidenti o Trionfi.

3. Combattimento

Correndo a rotta di collo, ti lanci all'inseguimento del ragazzo. Girato l'angolo della casa, ti ritrovi faccia a faccia con tre orrendi figuri: pirati del Caos.
Uno è un uomo pelato, pieno di cicatrici; un altro è un grosso Orchetto con un giallo muso porcino e grosse zanne, e l'ultimo è un Goblin piccolo, ma di aspetto maligno.
"Che cos'abbiamo qui, amici?" ringhia l'Orchetto giulivo.
"Altro cibo per le nostre sciabole!" I tre avanzano verso di te. Devi combatterli tutti contemporaneamente.

Il Signore dei Lich

Scosti le tende ed entri in un boudoir assai lussuoso.
All'interno, una giovane donna ti volta le spalle; quando ti avvicini questa si volta, e tu rimani sorpreso nello scoprire che, invece del viso di donna che ti aspettavi, ti trovi davanti una grossa testa di serpente.
La testa si allunga di scatto dalle spalle e ti morde sul collo: l'attacco della Regina Serpente ti ha colto alla sprovvista e ti costa la perdita di 4 punti di Resistenza ed 1 punto di Abilità, prima che tu possa estrarre la spada per difenderti.

La Città dei Ladri

Memore della descrizione della Belva Sanguinaria e del vapore velenoso emesso dalla sua pozza, ti copri la bocca con la manica e avanzi con la spada sguainata, attento alla lingua della Belva.
Quando arrivi a lato della pozza la creatura rotola in avanti e fa scattare la lingua, ma tu eri preparato e gliela mozzi con un solo colpo di spada. La bestia ulula di dolore e si protende freneticamente in avanti, cercando di afferrarti tra le mascelle ripiene di sangue.
Cominci a colpire il suo orrendo muso, tentando di trovare i suoi veri occhi.

Il Labirinto della Morte

Con la spada in mano, apri la porta con un calcio. Entri in una piccola stanza ma, invece di scovare la Maschera, ti trovi faccia a faccia con il suo vice comandante.
Il Maestro dei Briganti raccoglie due spade ricurve da un tavolo e le fa roteare con abilità sopra la sua testa, una in ogni mano.
Visto che sta utilizzando due spade, ti attacca due volte per ogni scontro, come se tu stessi affrontando due avversari contemporaneamente.

Il Distruttore di Incantesimi

Il corridoio termina di fronte all'imboccatura di un altro passaggio, nascosto da un tendaggio nero e sormontato da un teschio inciso nella pietra. Nonostante il suo aspetto minaccioso, sposti il tendaggio e lo attraversi.
Entri in una piccola stanza che sembrerebbe l'anticamera di una sala più grande che si trova oltre al passaggio nella parete opposta. Ma la tua preoccupazione attuale è rivolta alle due creature che stanno sorvegliando la stanza: possiedono corpi umani e teste scheletriche. Ognuna di esse indossa uno strano elmo dalla forma di sfinge.
Con una voce roca uno degli Uomini Scheletro ti rivolge la parola: "Fornisci un valido motivo per aver violato la dimora di Leesha, altrimenti morirai."
Entrambe le creature si avvicinano a grandi passi con le lance puntate verso di te.

Il Tempio del Terrore

Dal punto di vista strettamente legato al Combattimento, ogni Creatura agisce contro gli Avventurieri in delle Sfide di Abilità. Ogni Combattente, compresi ovviamente gli Avventurieri, possiede:

Abilità:	una Sfida di Abilità tra 2 Combattenti determina chi subisce il colpo
Spirito:	lo Spirito può servire per Iniziativa, Sorpresa e Lancio di Incantesimi
Resistenza:	determina il numero di Danni che si possono subire
Attacchi:	determina quanti Attacchi si possono effettuare in 1 Turno
Assorbimento:	determina quanti Danni vengono assorbiti ad ogni colpo subito
Danni:	determina quanti Danni si infliggono ad ogni colpo portato a segno
Taglia:	determina Danno aggiuntivo inflitto in base alla propria grandezza

Le Creature e tutti gli Avversari degli Avventurieri sono gestite dal *GamesMaster*.

Iniziativa dei Combattimenti
I partecipanti ad un Combattimento agiscono ad ogni Turno in ordine di Iniziativa.
All'inizio di un Combattimento, tutti i Combattenti in gioco effettuano una Sfida di Spirito complessiva e il *GamesMaster* segna l'ordine decrescente dei risultati, secondo il quale tutti effettueranno le proprie mosse. Se due o più Combattenti ottengono lo stesso risultato devono ritirare per determinare l'ordine esatto di Iniziativa tra loro.
L'Iniziativa determinata all'inizio del Combattimento vale per tutti i Turni successivi e funziona solo dopo l'eventuale fase di Sorpresa.

Sorpresa
Un gruppo di Avversari può anche tentare di prendere di Sorpresa l'altro, se ve ne sono le condizioni:

- gli Avversari non sanno degli “assalitori”, non li vedono/fiutano/sentono e non hanno motivo per sospettare che essi possano essere in giro;
- gli “assalitori” sono nascosti in agguato oppure cercano di raggiungere non visti gli Avversari, attraverso un percorso preciso, limitato (per esempio una Distanza corta) e privo di ostacoli o elementi che richiederebbero altre Prove;
- gli Avversari sono fortemente distratti o addormentati;

In questo caso si effettua una Sfida tra la Abilità di coloro che si preparano a sorprendere e lo Spirito di quelli che potrebbero essere sorpresi. Dato che la Sorpresa determina un confronto diretto, ogni “assalitore” decide anche quale Avversario vuole sorprendere e la Sfida si consuma tra questi due Avversari. Ogni Avversario che riesce nella Sorpresa ha diritto ad un Attacco Sicuro contro l'Avversario designato, mentre gli altri, anche se non sono sorpresi, non possono agire in questa fase.
Dopo questa fase, si procede con l'Iniziativa come descritto sopra, ma chi è stato sorpreso ha un -2 momentaneo alla successiva Sfida per l'Iniziativa.

Movimento
Come specificato precedentemente, in Combattimento si prevede l'uso di Distanze astratte (Stretta, Corta, Media, Lunga ed Estrema).

Se si volessero usare regole più “dettagliate”, ad ogni Turno ogni Avventuriero può muoversi di un numero di Caselle pari al proprio punteggio di Abilità e compiere un Attacco o un'altra azione.

Azioni in Combattimento
Ad ogni Turno, in Ordine di Iniziativa, ogni Combattente impegnato in un Combattimento deve decidere come agire.
Se gli Avventurieri e i loro Avversari sono tutti in prossimità (*per esempio: nella stessa stanza, in una piccola radura, in una caverna, sulla piazza del villaggio, in uno stretto cunicolo*), si intende allora che tutti i Combattenti si trovano alla Distanza corta tra loro.
Se qualcuno si trova più lontano, sta sopraggiungendo o si sta allontanando, allora potrebbe trovarsi alla Distanza media, lunga o estrema della scena di Combattimento.
Chiunque si trovi oltre la Distanza estrema, non ha in genere rilevanza ai fini del Combattimento in corso.

Il primo dei Combattenti in ordine di Iniziativa decide la propria mossa, tra le seguenti:

- Muoversi a contatto su un Avversario (Distanza corta > Distanza stretta) e Attaccarlo;
- Restare a una Distanza adeguata e Attaccare a distanza (o cambiare Arma, Lanciare un Incantesimo o compiere altre azioni equivalenti);
- Muoversi a una Distanza adeguata e Attaccare a distanza (o cambiare Arma, Lanciare un Incantesimo o compiere altre azioni equivalenti);
- Lasciare un Avversario a contatto e tornare alla Distanza corta (Distanza stretta > Distanza corta, provoca Attacco Sicuro);

Appena un Combattente sceglie di Attaccare a contatto un Avversario, questi (qualsiasi sia il suo ordine di Iniziativa) perde la possibilità di agire altrimenti e deve rispondere all'Attacco. Si crea uno Scontro, che va gestito come spiegato nel prossimo paragrafo.

Per scontrarsi, uno dei Combattenti deve decidere di mettersi alla Distanza stretta dal proprio Avversario. Se si trova alla Distanza corta deve solo decidere chi attaccare, muoversi e scontrarsi con lui, il tutto nello stesso Turno. Se invece si trova più lontano, occuperà il proprio Turno ad avvicinarsi, muovendosi dall'una all'altra delle Distanze (Estrema > Lunga > Media > Corta > Stretta)

Sequenza dello Scontro
Appena si crea uno Scontro tra due Avversari, si procede così:

1. I due Combattenti impegnati in uno scontro fanno una Sfida di Abilità. Il Giocatore lancia 2d6 per il proprio Avventuriero e il *GamesMaster* tira 2d6 per la Creatura che controlla.
2. Se l'Avventuriero vince la Sfida significa che ha colpito la Creatura. Se invece la Sfida è vinta dalla Creatura, allora è l'Avventuriero che è stato colpito. Se la Sfida si risolve alla pari, i dadi non si ritirano e i Combattenti sono riusciti ad evitarsi per questo Turno.
3. Il Combattente che è stato colpito subisce i Danni causati dall'Avversario (Arma utilizzata+Taglia) meno il proprio valore di Assorbimento. Gli Avventurieri possono utilizzare a questo punto la Fortuna per aumentare ulteriormente il Danno inflitto o ridurre quello subito.

Il primo dei due Avversari il cui punteggio corrente di Resistenza raggiunge lo "0" è morto o svenuto, ma comunque sconfitto.

Un qualunque Combattente che, chiamato allo Scontro da un Avversario, decidesse di non contrattaccare ma compiere un'altra azione, subisce gli eventuali Attacchi Sicuri dell'Avversario (vedi più avanti) e può tentare la propria azione nello stesso momento, senza aspettare il proprio effettivo Turno di Iniziativa.

Usare la Fortuna in Combattimento
Quando lo ritengono opportuno, gli Avventurieri possono utilizzare la Fortuna durante i Combattimenti, sia per infliggere Danni più gravi ad una Creatura appena colpita, sia per minimizzare gli effetti di una ferita che l'Avversario abbia appena inflitto loro.
Se ha appena ferito la Creatura, l'Avventuriero può *Tentare la Fortuna* come descritto in precedenza. Se è *fortunato*, ha inflitto una ferita grave e infligge 2 Danni aggiuntivi all'Avversario. Se è *sfortunato*, invece, la ferita è stata solo un taglio e infligge 1 Danno in meno del dovuto.
Se la Creatura lo ha appena ferito, invece, può *Tentare la Fortuna* per cercare di minimizzare la ferita. Se è *fortunato* riesce ad evitare in parte il colpo e subisce 1 Danno in meno del dovuto. Se invece è *sfortunato*, ha subito un colpo grave e il Danno subito aumenta di 1.
Bisogna sottrarre 1 punto dal punteggio corrente di Fortuna ogni volta che si *Tenta la Fortuna*.

Solo gli Avventurieri hanno un punteggio di Fortuna e quindi solo loro possono *Tentare la Fortuna*. Danni dovuti a Incantesimi o altre forme di Danno diverse da quelle delle Armi non possono essere ridotte o aumentate tramite la Fortuna.

Attacchi Sicuri
Attacchi Sicuri sono tutti quegli Attacchi che prevedono una Sfida tra due Avversari ma nei quali uno dei due, anche vincendo lo Scontro, non può infliggere Danni da Combattimento all'altro. Questo può succedere nei seguenti casi:

- Un Combattente Attacca (Attacco Sicuro) un Avversario a distanza;
- Un Combattente Attacca a contatto (Attacco Sicuro) un Avversario sulla difensiva;
- Un Combattente riesce in un Attacco a Sorpresa (Attacco Sicuro) contro un Avversario;
- Un Combattente Attacca a contatto (Attacco Sicuro) un Avversario che sta Lanciando un Incantesimo, Cambiando o Ricaricando la propria Arma o usando un Oggetto;
- Un Combattente Attacca a contatto (Attacco Sicuro) un Avversario che sta usando un'Arma a distanza.
- Un Combattente Attacca (Attacco Sicuro) un Avversario che era impegnato con lui in uno Scontro a Distanza stretta e si sta allontanando alla Distanza corta.

Un Combattente può attaccare il proprio Avversario quando questi compie tali azioni e a sua volta questi può reagire cercando di evitare il colpo nella consueta Sfida di Abilità, ma senza poter ferire. Colpito o meno, a meno che non sia morto nel tentativo, il Combattente che subisce l'Attacco Sicuro può comunque portare a termine la propria azione, se supera le eventuali Prove necessarie. I Danni eventualmente inferti durante l'Attacco Sicuro e gli eventuali effetti collaterali dell'Attacco vanno risolti prima dell'azione che li abbiano provocati.

Per esempio: Orgon il Barbaro è attorniato da 2 Goblin e un terzo Goblin gli scaglia frecce a distanza. Orgon effettua 3 Sfide di Combattimento e sceglie di tentare di colpire il primo Goblin. Vince tutte le 3 Sfide, ma può colpire 1 solo Avversario a Turno. Gli altri 2 hanno compiuto un Attacco Sicuro: hanno perso e quindi hanno mancato Orgon, ma lui non può ferirli.

Gli Attacchi Sicuri non sono azioni extra al di fuori del numero degli Attacchi di un Combattente. Chi non ha (o non ha più) Attacchi a disposizione al momento in cui potrebbe effettuare un Attacco Sicuro, non può fattivamente tentarlo. Allo stesso modo, gli Attacchi Sicuri entrano nel numero complessivo degli Attacchi a disposizione del Combattente.

Combattimenti multipli
Questi Combattimenti si svolgono in relazione al numero di Combattenti coinvolti e al numero dei loro Attacchi.

Mentre gli Avventurieri hanno quasi sempre 1 solo Attacco e possono attaccare solo 1 Avversario per Turno di gioco, alcune Creature (*per esempio: una Piovra*) possono attaccarne molti contemporaneamente o concentrare più Attacchi su un Avversario singolo.

Inoltre, se uno dei Combattenti (Avventurieri o Creature) con 1 solo Attacco ha già affrontato uno scambio di colpi con un Avversario e ne sopraggiunge un altro che lo attacca, la Sfida di Abilità avviene come di consueto, ma solo il combattente che non ha ancora combattuto può infliggere Danno (vedi Attacco Sicuro).

Per esempio: Orgon il Barbaro si scontra con un Orco e lo scambio di colpi avviene regolarmente. Poi, al proprio Turno, sopraggiunge un secondo Orco che attacca Orgon. La Forza d'Attacco di Orgon risulta inferiore di quella del secondo Avversario e questi gli infligge 2 Danni. Un terzo Orco si avvicina e prova a colpire anch'esso il Barbaro. Questa volta Orgon riesce a superare la Forza d'Attacco dell'Orco con la propria, ma il colpo è servito solo a parare e non infligge alcun Danno. L'Attacco del Barbaro è già stato "consumato" contro il primo dei tre Orchi.

Non influisce certo in questa logica, l'aver "mancato" l'Avversario durante il proprio primo Attacco. Anche se il risultato del primo scambio di colpi fosse stato svantaggioso per l'Avventuriero, il suo Attacco è stato comunque utilizzato al primo tentativo. Tutti gli Attacchi successivi (da parte di Avversari diversi dal primo o da parte di un Avversario che usi altri Attacchi contro lo stesso bersaglio), sono considerati Attacchi Sicuri.

Se una Creatura possiede più Attacchi (*per esempio: 3*), allora gli Attacchi Sicuri sono quelli che essa subisce alla fine di questi (*per esempio: dal quarto in poi*).

Anche quando non sia possibile o non si voglia usare miniature e mappe delle scene di Combattimento, si consiglia di valutare attentamente quanti Combattenti possono davvero entrare a Distanza stretta dal proprio Avversario e muoversi nell'area di incontro.
Un Combattente di Taglia Media potrebbe essere attaccato al massimo da 4 Avversari, mentre Combattenti di Taglie superiori potrebbero subire un numero di Attacchi maggiore.
Su un Tabellone questo corrisponde alle "Caselle adiacenti" ed esclude le Caselle in diagonale.

Colpire a contatto entro la Distanza corta
Alcune Creature e alcuni Avversari speciali possono colpire a contatto con i propri Attacchi entro la Distanza corta o media. In questo caso la regola generale è che chiunque possa essere Attaccato a contatto (anche a Distanza corta o media) può essere coinvolto in un normale Scontro e quindi reagire normalmente, ma in questi casi i Combattenti non si intendono a Distanza stretta e non subiscono Attacchi Sicuri legati a questa condizione.

Per esempio: una Piovra può effettuare con i suoi tentacoli 8 Attacchi a tutti gli Avversari entro la Distanza corta. Questo vuol dire che tutti coloro che sono attorno a lei possono subire diversi attacchi casuali da parte dei tentacoli. Tuttavia, quando un tentacolo passa da un Avversario all'altro esso non causa Attacco Sicuro, né tanto meno lo provoca un Combattente che si sposti cercando di allontanarsi alla Distanza media, che compia un Attacco a distanza o che Lanci un incantesimo.

Incidenti e Trionfi in Combattimento
Ottenere un Incidente durante un Combattimento causa la perdita immediata di 1 punto Fortuna e la rottura dell'Arma usata. Inoltre, se ancora vivo, il Combattente deve estrarre un'altra Arma e potrebbe subire così un Attacco Sicuro.
Se il Combattente sta attaccando Disarmato o con Armi naturali, subisce in quell'Attacco 3 Danni aggiuntivi, ma può ovviamente continuare a combattere come prima.

Ottenere un Trionfo durante uno Scontro causa il recupero immediato di 1 punto Fortuna e un colpo mortale all'Avversario (anche da Disarmati e in presenza di un'umiliante differenza di Taglia) che porta immediatamente il suo punteggio corrente di Resistenza a "-1", rendendo Morenti gli Avventurieri e uccidendo tutti gli altri.

Due Avversari che ottengano simultaneamente un Trionfo si infliggono simultaneamente 2 colpi mortali.
Due Avversari che ottengano simultaneamente un Incidente spezzano le proprie Armi.
Due Avversari che ottengano simultaneamente un Incidente e un Trionfo si infliggono l'un l'altro entrambi gli effetti: uno dei due avrà l'Arma spezzata e sarà morto o Morente.

Durante un Attacco Sicuro subito, Incidenti e Trionfi del Combattente che subisce non hanno alcun effetto particolare, se non quello di far rispettivamente perdere o guadagnare 1 punto Fortuna.

Combattere sulla difensiva
Ogni Combattente che decida di Combattere sulla difensiva, per quel Turno non infligge alcun Danno, ma può effettuare tutti i propri Attacchi (contro quelli che a questo punto sono diventati Attacchi Sicuri) con un vantaggio di 2.
Non si può Combattere sulla difensiva nella fase di Sorpresa, ma un Combattente può, secondo l'Iniziativa, decidere un Avversario cui avvicinarsi e contro cui combattere sulla difensiva.
Nessun Arma o proiettile può essere scagliato combattendo sulla difensiva.

Fuggire dallo Scontro e dal Combattimento
Se è fisicamente possibile e lo desidera, un Combattente può uscire da uno Scontro con il proprio Avversario prima di averlo eliminato. In questo modo egli esce dalla Distanza stretta e si trova alla Distanza corta dal proprio Avversario, dove può effettuare la propria azione (per esempio Cambiare Arma, Attaccare a distanza o Lanciare un Incantesimo).
Appena esce dalla Distanza stretta, tuttavia, l'Avventuriero o la Creatura in fuga subisce un Attacco Sicuro immediato, che può essere ridotto come di consueto dall'uso della Fortuna.

Luoghi chiusi e vicoli ciechi non consentono la fuga.

Se uno dei Combattenti decide di correre via dal Combattimento e allontanarsi a Distanze sempre maggiori (Distanza stretta > Distanza corta > Distanza media > Distanza lunga > Distanza estrema) un eventuale inseguimento del fuggitivo da parte dell'Avversario si può risolvere con una Sfida di Abilità. Se l'inseguito vince la Sfida (che potrebbe essere anche complessa) riesce a dileguarsi. Se la Sfida è vinta dall'inseguitore questi potrebbe recuperare la Distanza stretta, può infliggere un altro Attacco Sicuro e la Sfida (o il Combattimento) può riprendere.

Circostanze di Combattimento
Ecco le più comuni circostanze che possono influire in Combattimento, da applicarsi secondo la situazione, a giudizio del *GamesMaster* anche cumulativamente.

Circostanza	***Modificatore***
Oscurità totale/Cecità	-6
Oscurità notturna	-3
Oscurità crepuscolare (alba/tramonto)	-1
Fumo/nebbia	-2
Pioggia torrenziale	-1
Immersione (acqua, melma) fino al ginocchio	-2
Immersione (acqua, melma) fino al busto	-4
Immersione (acqua, melma) fino al collo	-6
Mentre si nuota	-8
Spazio ristretto (Casella occupata chiusa su 2 lati)	-2
Spazio molto ristretto (Casella occupata chiusa su 3 lati)	-4
Ubriaco	-2
Posizione vantaggiosa (sovrastare l'Avversario)	+2
Bersaglio a distanza in movimento	-1
Attaccante a distanza in movimento	-1
Bersaglio nascosto	-1

La ***Scurovisione*** riduce a 0 il modificatore dovuto a Oscurità crepuscolare e notturna e riduce a -3 quello dovuto a Oscurità totale.

4. Armi

Corri al fianco del Nano e scopri che proviene da Stonebridge, su richiesta di Yaztromo.
Ti ha portato il leggendario martello da guerra di Stonebridge, con cui è possibile infrangere le statuette di Drago.
Nessun'altra arma, oltre a questo martello da guerra, è in grado di distruggere i Draghi.
Inoltre ti riferisce che un Mago gli ha detto che è di fondamentale importanza che il Drago trovato vicino all'ingresso delle catacombe venga distrutto per primo.
Le parole del Nano diventano sempre più affannose, finché non crolla sul pavimento. Non c'è nulla che tu possa fare per aiutare il coraggioso Nano, ma ora ti senti più determinato che mai a concludere la missione con successo.
Impugni il leggendario martello da guerra, e poi corri lungo il corridoio verso la porta attraverso la quale è scomparsa Leesha.

Il Tempio del Terrore

Su un pianerottolo in cima alla rampa successiva trovi una rastrelliera piena di alabarde accanto alle scale.
Getti un'occhiata alle tue spalle e vedi che i tuoi inseguitori non sono lontani: stanno salendo le scale con le antiche spade pronte a colpire. Benché animati solo da un piccolo barlume di ragione, capiscono che sei stanco e non hai la forza di continuare a fuggire...
E non ne hai bisogno.
Appoggi la spalla alla rastrelliera e con una spinta la rovesci.
Vedendola cadere, gli scheletri si fermano e iniziano a ritirarsi, ma sono troppo lenti. Vengono investiti da una dozzina di pesanti picche, che spezzano le loro vecchie ossa come rametti secchi e li trascinano in fondo alle scale, dove giacciono in un mucchio scomposto.
Lo schianto riecheggia per tutta la torre, e reprimi un'ondata di panico quando realizzi che probabilmente il rumore ha messo in allerta altre guardie.

Il Signore dei Lich

Ti concedi un attimo per dare uno sguardo all'incredibile spada della Maschera. L'arma è stata forgiata con maestria, e strane rune sono incise sulla lama.
Sollevi la spada e questa si illumina nuovamente di una debole luce blu. Leggendo le rune, vedi che compongono un nome: Liberatore! L'arma magica che ora tieni in mano è la leggendaria Lama Benedetta del prete-guerriero, Gwythain il Protettore!

Il Distruttore di Incantesimi

La ragazzina ti prende per il braccio e ti conduce in una piccola stanza all'interno della casa. Senza una parola, ti aiuta a stenderti su una stuoia di pelle di pecora. Solo in quel momento ti accorgi di un uomo molto vecchio, seduto all'altro capo della stanza: l'uomo si alza lentamente dalla sua sedia a dondolo e ti si avvicina. Incredulo, resti a guardarlo mentre afferra una freccia conficcata nel tuo braccio e la estrae dolcemente, senza causarti alcun dolore: la ferita che la freccia aveva aperto scompare sotto i tuoi occhi come per magia. Poi, con voce lenta e quasi impercettibile, ti chiede in cambio la spada che Owen Carralif ti ha dato. Ti senti obbligato a consegnargli la tua spada, anche se a malincuore. In cambio il vecchio ti porge un'altra spada, perfettamente normale.

La Città dei Ladri

Le Armi servono per colpire in Combattimento e fare Danni, che dipendono essenzialmente dall'Arma utilizzata e dalla Taglia del Combattente (Danno dell'Arma + modificatore di Taglia).

L'Arma base dell'Avventuriero è da sempre la Spada, un'Arma a 1 mano che causa 2 Danni e non offre modificatori all'Abilità. Tutte le altre Armi offrono delle variazioni a partire dalle proprietà della Spada.

Le Armi possono essere trasportate dagli Avventurieri come qualsiasi altro Oggetto e le loro proprietà commerciali sono elencate nella Tabella dell'Equipaggiamento.

Cambiare Arma in Combattimento è un azione che non rientra nella normale sequenza degli Attacchi e che non fa perdere la possibilità di Muoversi o Attaccare. Chi cambia Arma subisce però 1 Attacco Sicuro da parte di ogni Avversario a Distanza stretta, con eventuali Danni che possono essere ridotti come di consueto dall'uso della Fortuna.

Arco corto:	-2 Abilità, 1 Danno da Punta a distanza (Lunga), a 2 mani
Arco lungo:	-4 Abilità, 2 Danni da Punta a distanza (Estrema), a 2 mani
Ascia:	2 Danni da Taglio a contatto, a 1 mano
Ascia da battaglia:	-2 Abilità, Danni da Taglio a contatto progressivi, a 2 mani
Coltellaccio:	1 Danno da Taglio a contatto, a 1 mano (in genere usato da Creature)
Disarmato:	-4 Abilità, 0 Danni da Botta a contatto
Lancia:	+1 Abilità al 1° colpo, -1 agli altri, 2 Danni da Punta a contatto, a 2 mani
Martello da guerra:	+1 Abilità, 2 Danni da Botta a contatto, a 2 mani
Mazza:	2 Danni da Botta a contatto, a 1 mano
Mazza ferrata:	-1 Abilità, 2 Danni da Botta a contatto, colpo mortale con 11-12, a 1 mano
Pugnale:	-1 Abilità, 1 Danno da Punta a contatto o a distanza (Corta), a 1 mano
Scudo grande:	-2 Abilità, assorbe 1 Danno (minimo 1), a 1 mano
Scudo piccolo:	+1 Abilità, a 1 mano
Spada:	2 Danni da Taglio a contatto, a 1 mano
Spadone:	-1 Abilità, causa 3 Danni da Taglio a contatto, a 2 mani

Taglia delle Armi
Un Combattente può utilizzare solo Armi della propria Taglia. Per questo motivo Armi di Taglie diverse di quella media vengono realizzate appositamente per Combattenti più grandi e più piccoli della media.

Armi più grandi e più piccole di quelle di Taglia media possono essere comunque trasportate e commerciate dagli Avventurieri.
Ogni Oggetto di taglia superiore occupa, nella gestione dell'Equipaggiamento, il doppio degli spazi dell'Oggetto equivalente di taglia immediatamente inferiore e la metà di uno di taglia immediatamente superiore (fino al minimo delle dimensioni di 1 Oggetto).
Allo stesso modo, ogni Oggetto di Taglia superiore vale il doppio del prezzo dell'Oggetto equivalente di taglia inferiore e la metà di quello immediatamente superiore.

Per esempio: una Spada di Taglia enorme occupa spazio come 4 Oggetti e vale 4 volte il prezzo di una Spada di Taglia media. Una Spada di Taglia piccola invece occupa sempre lo spazio di 1 Oggetto, ma vale la metà di una Spada di Taglia media.

Tutti gli Oggetti segnati nella Tabella dell'Equipaggiamento, comprese le Armi, sono specificamente di Taglia media.

La Taglia delle Armi non influisce in alcun modo con i Danni inflitti e subiti, ma ovviamente, Armi di Taglia Grande, Enorme e così via saranno impugnate e usate da Creature di Taglia equivalente, che aggiungeranno il PROPRIO modificatore di Taglia ai Danni.

Proprietà delle Armi
Per usare l'***Arco*** è necessario non trovarsi a Distanza stretta con alcun Avversario; in questo caso si può effettuare un Attacco Sicuro contro un Avversario a distanza con le regole comuni di Danno e Fortuna; non è possibile usare l'Arco contro Avversari a Distanza stretta e in quel caso il Combattente si considera Disarmato. Le Frecce che colpiscono il bersaglio sono distrutte.

L'***Ascia da battaglia*** infligge tanti Danni all'Avversario quanto la differenza tra il risultato della Sfida di chi la usa e quella di chi subisce il colpo (Danni progressivi).

La ***Lancia*** offre + 1 all'Abilità al primo Turno di ogni Combattimento, ma -1 a tutti gli altri; se l'Avventuriero con la Lancia rimane, anche all'interno di un Combattimento, privo di Avversari a contatto con lui per 1 Turno, può utilizzare questo vantaggio di nuovo.

La **Mazza ferrata** permette di sfruttare un intervallo maggiore per infliggere colpi mortali (paragrafo sui Trionfi in Combattimento). Questi riusciranno con il risultato di 11 e 12 del lancio di 2d6 per la Sfida di Combattimento. Il Trionfo, comunque, avviene solamente sul risultato di 12.

È possibile usare a distanza un ***Pugnale*** anche se si è coinvolti in un Combattimento a contatto, rimanendo però Disarmati. Questa azione causa Attacco Sicuro ma solo se l'Avversario si trova alla Distanza stretta.

Gli ***Scudi*** permettono di evitare di essere considerati Disarmati quando non si impugna un'Arma vera. Chi regge uno Scudo e nient'altro infatti può decidere opzionalmente di difendersi dagli Attacchi Avversari. In questo caso, la sua Abilità è normale, ma gli Avversari compiono degli Attacchi Sicuri contro di lui.
È anche possibile Combattere sulla Difensiva e sfruttare il correlato vantaggio all'Abilità. Imbracciare 1 Scudo assieme ad 1 Arma ad 1 mano permette di usare l'Arma normalmente, aggiungendo i modificatori propri dello Scudo.

Usare 2 Armi
Non è possibile per un Avventuriero, se non quando espressamente specificato, colpire con 2 Armi contemporaneamente. Egli può comunque impugnare 2 Armi a 1 mano e sfruttarne tutti i vantaggi che esse conferiscono nonché decidere, prima di ogni Scontro, quale delle 2 Armi sta utilizzando.
Se un Combattente possiede più Armi in Equipaggiamento può decidere anche di posarne una e impugnarne un'altra. Questa azione non rientra nella normale sequenza degli Attacchi e non si perde nel farlo la possibilità di Muoversi o Attaccare.
Chi cambia Arma subisce però 1 Attacco Sicuro da parte di ogni Avversario a Distanza stretta.

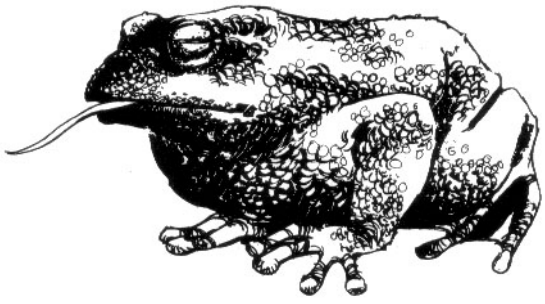
Per esempio: Un Combattente che impugna 2 Spade farà sempre 1 solo Attacco per Turno e colpirà ogni volta con 1 delle due Spade. Un Combattente che impugni 1 Mazza e 1 Spada farà sempre 1 solo Attacco per Turno e colpirà ogni volta con l'arma che desidera, magari sfruttando all'occorrenza i Danni da Taglio e quelli da Botta delle due Armi. Un Combattente che impugni 1 Mazza e 1 Scudo attaccherà con la Mazza ma sfrutterà il +1 all'Abilità offerto dall'uso dello Scudo. Un Combattente che usi 1 Spada e 1 Mazza ferrata, farà sempre 1 solo Attacco per Turno e colpirà ogni volta con l'arma che desidera, ma anche quando usa la Spada avrà -1 all'Abilità dovuto all'uso della Mazza ferrata.

Armi da Taglio, da Punta e da Botta
Tutte le Armi sono divise in queste tre categorie, a seconda del tipo di Danni che provocano. In genere questa suddivisione non ha molto interesse, ma alcune Creature possono avere diversi livelli di Assorbimento dovuti a tale specificità. Quando questo accade è sempre scritto nella descrizione della Creatura. Le Armature non hanno nessuna distinzione di questo tipo.

Armi improvvisate
A volte durante un Combattimento gli Avventurieri possono usare come Armi Oggetti non propriamente previsti per tale scopo: un elemento del mobilio, una bottiglia, una roccia o qualsiasi altra cosa gli capiti per le mani.
Combattere con questi oggetti avviene nel modo già descritto, ma il punteggio di Abilità viene ridotto di 3 punti (invece che dei 4 consueti nel caso si combatta Disarmati).

Boccale:	1 Danno a contatto e a distanza (Corta), a 1 mano, fragile
Bottiglia:	1 Danno a contatto e a distanza (Corta), a 1 mano, fragile
Panca:	2 Danni a contatto, a 2 mani
Piatto:	1 Danno a contatto e a distanza (Corta), a 1 mano, fragile
Ramo:	2 Danni a contatto e a distanza (Corta), a 1 mano, fragile
Roccia (leggera):	2 Danni a distanza (Corta), a 2 mani
Roccia (pesante):	Danni progressivi a distanza (Corta), a 2 mani
Sasso:	1 Danno a distanza (Media), a 1 mano
Sedia:	2 Danni a contatto e a distanza (Corta), a 1 mano, fragile
Tavolo:	2 Danni a contatto, a 2 mani
Torcia:	1 Danno a contatto o a distanza (Corta) a 1 mano, fragile
Tronco:	Danni progressivi a contatto, a 2 mani

Gli Oggetti ***fragili*** si rompono non appena colpiscono un oggetto solido, che sia il bersaglio oppure la sua Arma (e la Torcia si spegne).



5. Armature, Protezioni varie e Assorbimento

Fai irruzione nell'appartamento, e ci trovi Lord Mortis assiso su un trono decorato, in attesa del tramonto. È rivestito di un'armatura d'argento di uno stile che non si usa più da diversi secoli e nella mano stringe una pesante mazza.

Il Signore dei Lich

Il fabbro prende il tuo denaro, si dirige verso alcune balle di paglia accatastate in un angolo e ne solleva una, mostrandoti la cotta di maglia.
Si volta verso di te, sorridendo: "In posti come questo, sei costretto a nascondere tutto. Non puoi fidarti di nessuno."
La cotta di maglia ti calza perfettamente, ed è stata forgiata con abilità sopraffina.

La Città dei Ladri

Finalmente raggiungi la camera di sepoltura di Gwythain il Protettore, il prete-guerriero seguace dello Spadaccino.
Gli affreschi sulle pareti rappresentano il leggendario eroe in scene di battaglia e di preghiera.
Deposto su di un basamento al centro della stanza c'è uno scheletro decomposto, rivestito con un'armatura d'argento ed uno splendido elmo dello stesso materiale.
Ma dov'è la spada del Protettore?
Qualcuno dev'essere entrato in questo luogo prima di te.
Maledicendo la cattiva sorte, devi ora decidere cosa fare.
Lo scheletro tiene tra le mani uno scudo decorato con lo stemma di un leone dorato, ed un'iscrizione è stata incisa tutt'attorno al basamento.

Il Distruttore di Incantesimi

Davanti a te vedi che il tunnel svolta bruscamente a sinistra. Giri l'angolo e per poco non vai a sbattere contro due Orchetti dall'aria feroce, armati di mazzafrusto e rivestiti d'armatura di cuoio.
Sei colto totalmente di sorpresa, e mentre sfoderi la spada uno dei due ti sferra un colpo col mazzafrusto.

Il Labirinto della Morte

Non appena tenti di rompere la serratura, senti provenire un sibilo da dietro la porta.
Improvvisamente si apre e ti trovi di fronte a una strana creatura simile a un serpente, ma con il torace di fattezze umane protetto da un'armatura.
Il Serpente Guardiano è un feroce assassino, e sei costretto a sfoderare la spada per difendere la vita.

Il Tempio del Terrore

Un comune Avventuriero privo di qualsiasi protezione subisce tutti i Danni che gli vengono inflitti, mentre chiunque stia indossando un'Armatura o abbia delle Protezioni naturali possiede un coefficiente di Assorbimento che riduce il Danno.
Armature molto ingombranti, tuttavia, possono ridurre la funzionalità di Abilità o Spirito in tutte le Prove e Sfide che riguardino la rispettiva Caratteristica:

Armatura comune:	Assorbimento 2
Armatura leggera:	Assorbimento 1
Armatura pesante:	Assorbimento 3, -2 Abilità
Cappa:	Assorbimento 1, +1 Abilità
Elmo:	Assorbimento 1, -2 Spirito
Nessuna Armatura (Umanoidi civilizzati):	Assorbimento 0
Pellaccia (Umanoidi semi-civilizzati):	Assorbimento 1
Protezione naturale (Creature varie):	Assorbimento 2
Vesti dell'Incantatore	Assorbimento 1, +1 Spirito

Protezioni naturali e Pellaccia
La maggior parte delle Creature incontrate (eccetto esseri civilizzati più evoluti, come Uomini, Nani, Elfi, Gnomi e simili) possiede normalmente una ***Protezione naturale*** equivalente a quella di un'Armatura comune indossata da un Avventuriero. Si tratta del carapace degli Insetti giganti, della pelliccia o delle squame di grandi Animali e Ibridi, della corteccia di Piante, della naturale resistenza ai Danni di Non Morti, Mostri, Demoni e Creature Magiche e perfino della pellaccia o della dura scorza di molti Umanoidi selvaggi e barbari.

Esseri particolari, semi-civilizzati, possono avere una Protezione naturale minore detta appunto "***Pellaccia***", che conferisce loro una armatura naturale limitata (-1 Danni) e permette loro di indossare le Armature come gli altri Avventurieri, cumulando i due vantaggi.

Ove non specificato altrimenti, tutte le Creature e gli Avversari incontrati dagli Avventurieri hanno un Assorbimento equivalente a 2.

Danno minimo
Tutti i colpi portati a segno che infliggano almeno 1 Danno (quindi non quelli di una Creatura minuscola che combatta a mani nude) possono essere ridotti da Armature e Protezioni fino ad un minimo di 1. Qualsiasi Assorbimento si possegga non può evitare di far subire 1 Danno.

Fortuna: un Avventuriero che usi la Fortuna in Combattimento per incrementare il Danno ad una Creatura appena colpita, se *fortunato* infligge 2 Danni aggiuntivi (+2 al Danno inferto), se *sfortunato* ne infligge 1 in meno (-1 al Danno inferto). Quando invece si usa la Fortuna per cercare di minimizzare la ferita, se si è *fortunati*, il Danno si riduce di 1 (-1 al Danno subito), ma se si è sfortunati il Danno si aggrava di 1 (+1 al Danno subito).
La Fortuna può anche portare il Danno subito a 0, facendo ignorare la regola del Danno minimo.

Sovrapporre Protezioni e Armature
Ogni personaggio può sfruttare contemporaneamente le seguenti Protezioni:

- Protezione naturale, Nessuna Armatura o Pellaccia (a seconda della Razza);
- 1 sola Armatura tra: Comune, Leggera, Pesante, Cappa o Vesti dell'Incantatore;
- 1 Elmo.

Gli Scudi sono considerati Armi e trattati nel capitolo relativo. In ogni caso essi possono essere usati assieme alle suddette Protezioni e fornire modificatori ad Abilità e Assorbimento.

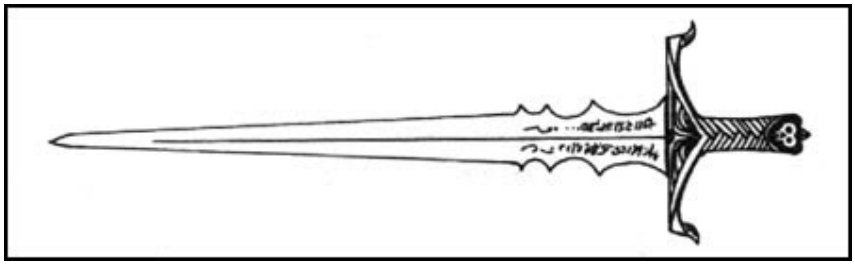
Taglia delle Armature
Un personaggio può utilizzare solo Armature della propria Taglia. Per questo motivo Armature di Taglie diverse vengono realizzate per Combattenti più grandi e più piccoli della media.
Armature più grandi e più piccole di quelle di Taglia media possono essere comunque trasportate e commerciate dagli Avventurieri.
Ogni Oggetto di taglia superiore occupa, nella gestione dell'Equipaggiamento, il doppio degli spazi dell'Oggetto equivalente di taglia immediatamente inferiore e la metà di uno di taglia immediatamente superiore (fino al minimo delle dimensioni di 1 Oggetto).
Allo stesso modo, ogni Oggetto di Taglia superiore vale il doppio del prezzo dell'Oggetto equivalente di taglia inferiore e la metà di quello immediatamente superiore.

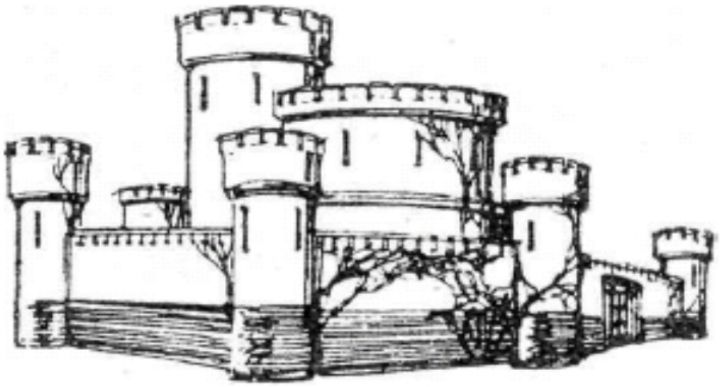
Per esempio: una Armatura pesante di Taglia grande occupa spazio come 2 Oggetti nello Zaino di un Avventuriero e vale 2 volte il prezzo di una Armatura pesante di Taglia media. Un Elmo di Taglia minuscola invece occupa sempre lo spazio di 1 Oggetto, ma vale 1/4 di un Elmo di Taglia media.

Tutti gli Oggetti segnati nella Tabella dell'Equipaggiamento, comprese le Armature, sono specificamente di Taglia media.

La Taglia delle Armature non influisce in alcun modo con Assorbimento o Danni subiti.

Cosa assorbono le Protezioni
A meno che non sia specificato ulteriormente, l'Assorbimento funziona solo contro Danni provocati da Armi (siano esse da Punta, da Taglio o da Botta) e da effetti magici di Forza.
Trappole, Cadute, Veleni, Malattie, Maledizioni, Fuoco, Gelo, Elettricità, Acido, Soffocamento, privazioni varie, condizioni climatiche avverse ed effetti magici diversi da Forza non sono tipologie di Danno su cui hanno effetto le Protezioni.





6. Equipaggiamento

Facendo del tuo meglio per atteggiarti da stregone, ti avvicini baldanzoso al carro. Quando ti nota, l'ometto ti chiede con voce roca: "In che cosa posso servirti?"
"Desidero acquistare alcuni dei tuoi articoli" rispondi. "Posso dare un'occhiata?" L'uomo scosta la tenda che ricopre il carico del carro. La mercanzia è costituita da un numero impressionante di bottiglie, casse e sacchi che contengono, come l'uomo ti spiega, di tutto: dalla bava del Verme dal Pungiglione, alle velenose teste rinsecchite di Ragno Gigante.
Ci sono anche diverse erbe rare.
L'uomo ti racconta che ogni mese si reca al mercato del Pozzo dei Santi, dove vende mercanzie più comuni. Durante il viaggio, però, si ferma sempre a Driteham nel cuore della notte per vendere attrezzi ed ingredienti esotici alle streghe ed agli stregoni locali, che difficilmente potrebbero reperirli da altre parti.

Il Distruttore di Incantesimi

Atterri pesantemente sulla schiena, ma per fortuna lo zaino attutisce la caduta.
In fondo al fosso è quasi buio pesto, e tu strisci sul pavimento, avanzando a tentoni.
Ad un tratto con la mano tocchi qualcosa di freddo, duro e liscio. L'oggetto è piccolo e rotondo, ma non riesci a capire di che cosa si tratti. Lo metti nello zaino, sperando di dargli un'occhiata una volta fuori dalla fossa.
Continui a strisciare, e poco dopo trovi la parete del fossato. È troppo liscia da scalare, e devi scavarci degli appigli con la spada. Ci vuole un bel po', ma alla fine esci dalla fossa sul versante est.
Immediatamente esamini l'oggetto che hai trovato, e scopri che è un rubino rosso sangue. Sei assolutamente deliziato, e ti incammini verso est di ottimo umore, fischiettando sommessamente.

Il Labirinto della Morte

"Accomodati, accomodati," dice il mercante quando ti avvicini al suo tavolo. "Sei un avventuriero, vedo. Ho alcuni oggetti che potrebbero interessare uno come te. Sono diretto a Porto Limo, perché le... ah... recenti circostanze mi impongono di lasciare Stayng, perciò ti posso offrire la mia merce a prezzi notevolmente ridotti."
Se hai abbastanza oro, puoi comprare dal mercante qualsiasi cosa desideri.

Il Signore dei Lich

Rovisti nello zaino e consegni il campanello allo Gnomo, felice del dono.
Dopodiché apre una scatola di latta, ne estrae un borsello di seta e te lo lancia.
Lo apri e al suo interno scopri un bracciale di argento nel quale è incastonato un grosso smeraldo.
Lo infili al braccio con cui maneggi la spada e saluti lo Gnomo.

Il Tempio del Terrore

La moneta corrente su Allansia è il Pezzo d'Oro (PO), che in diverse nazioni e regni ha forme differenti, ma un unico valore ponderale. Ad ogni Pezzo d'Oro corrispondono in genere 10 Pezzi d'Argento (PA).

Gioielli, gemme, e pietre preziose varie possono avere valore di diversi Pezzi d'Oro.
Tutti questi oggetti vanno considerati genericamente come Bottino e trovano posto in un apposito riquadro del Foglio di Avventura (ultima pagina di questo documento).

Equipaggiamento iniziale
L'Equipaggiamento iniziale consigliato è il seguente:

- 1 Spada
- 1 Zaino
- 1 Lanterna (con Fiasche d'Olio che bastino per le esplorazioni di un'intera Avventura)
- Provviste (in numero adeguato alla lunghezza e alla complessità di un'Avventura)
- 1 Pozione di Abilità, Spirito, Resistenza o Fortuna a scelta (opzionale)
- 1 Armatura comune
- 20 Pezzi d'Oro (oppure 1d6, 2d6, 3d6 o 4d6)

Gestione e trasporto dell'Equipaggiamento
Un Avventuriero può portare con sé tutto il Bottino (Pezzi d'Oro e d'Argento, Gioielli) che voglia e inoltre:

- 4 Oggetti (comprese Armi, Armatura, Pozioni e Provviste) se sprovvisto di Zaino
- 10 Oggetti (comprese Armi, Armatura, Pozioni e Provviste) se dotato di Zaino

Lo Zaino non è un Oggetto comune e va segnato nelle Note.

Nelle due pagine successive c'è un estratto del prezzario ufficiale degli Oggetti più comuni per gli Avventurieri dell'Allansia, da cui trarre ispirazione per la creazione e la compravendita di altre merci similari.

Rivendere Equipaggiamento
Allansia è terra di astuti, avidi e subdoli mercanti. Rivendere ad un prezzo dignitoso un qualsiasi Oggetto non è facile.
Quando ci si trova in presenza di un commerciante o di un generico compratore a cui sia possibile rivendere roba usata, il venditore (solo 1 Avventuriero designato) deve effettuare una Sfida di Spirito con lui.

- Se l'Avventuriero vince, riesce a rivendere l'Oggetto al **30%** circa del suo valore, arrotondato per eccesso.
- Se la Sfida finisce in pareggio, l'Oggetto viene scambiato al **20%** circa del suo valore, arrotondato al valore più vicino (prezzo effettivo)
- Se l'Avventuriero perde, riesce a rivendere l'Oggetto al **10%** circa del suo valore, arrotondato per difetto.

Gemme e tesori vari, che siano genericamente "Bottino" e abbiano un valore predefinito in Pezzi d'Oro non vanno rivenduti in questo modo, ma scambiati direttamente al proprio valore.

Oggetto	Città	Borghi	Luoghi isolati
Abiti comuni	4 PO	6 PO	10 PO
Abiti di lusso	10 PO	18 PO	25 PO
Arco corto	12 PO	10 PO	22 PO
Arco lungo	15 PO	12 PO	25 PO
Armatura comune	20 PO	25 PO	55 PO
Armatura leggera	10 PO	15 PO	35 PO
Armatura pesante	65 PO	70 PO	150 PO
Arpioni: +2 all'Abilità durante le arrampicate	4 PO	7 PO	12 PO
Ascia	25 PO	20 PO	20 PO
Ascia da battaglia	35 PO	50 PO	75 PO
Candele: 12	1 PA	1 PA	5 PA
Cappa	10 PO	18 PO	25 PO
Carta, inchiostro, calamaio e pennini	1 PO	2 PO	4 PO
Cavallo: esemplare comune con sella, ferri e bardature	50 PO	50 PO	70 PO
Cavallo: stallaggio per 24 ore	1 PO	8 PA	2 PO
Coltellaccio	5 PA	5 PA	5 PA
Coperta	2 PO	2 PO	4 PO
Corda (al metro)	6 PA	7 PA	15 PA
Elmo	10 PO	12 PO	25 PO
Faretra (12 Frecce): la Faretra e le Frecce che contiene contano come 1 Oggetto	1 PO	12 PA	2 PO
Frecce: 12 (in mancanza di Faretra contano ciascuna come 1 Oggetto)	3 PO	3 PO	5 PO
Grimaldello (apre 1 Forziere o 1 Porta)	1 PO	2 PO	3 PO
Grimaldello Nanico (non si consuma dopo 1 uso come il normale Grimaldello)	50 PO	80 PO	120 PO
Lancia	6 PO	8 PO	12 PO
Lanterna	2 PO	3 PO	6 PO
Locanda: boccale di birra	4 PA	3 PA	3 PA
Locanda: bottiglione di vino	4 PA	6 PA	7 PA
Locanda: pasto caldo	2 PO	2 PO	2 PO
Locanda: pasto freddo	8 PA	5 PA	5 PA
Locanda: stanza comune	1 PO	15 PA	2 PO
Locanda: stanza singola	2 PO	4 PO	5 PO
Manto	3 PO	2 PO	5 PO
Martello da guerra	50 PO	70 PO	100 PO
Mazza	25 PO	30 PO	60 PO
Mazza ferrata	60 PO	80 PO	100 PO
Olio: ogni Fiasca conta come 1 Oggetto e può tenere accesa una Lanterna per 1 Ora	1 PO	1 PO	1 PO
Provvista da viaggio	1 PO	1 PO	1 PO
Pugnale	2 PO	3 PO	6 PO
Rampino di ferro	12 PO	15 PO	30 PO
Scudo grande	12 PO	15 PO	25 PO
Scudo piccolo	5 PO	6 PO	10 PO
Spada	20 PO	25 PO	50 PO
Spadone	30 PO	40 PO	65 PO
Vesti dell'Incantatore	15 PO	24 PO	40 PO
Zaino	1 PO	1 PO	1 PO

Oggetti speciali e vantaggi
Fighting Fantasy Essence può prevedere un campionario senza fine di Armi e Armature magiche, talismani e carabattole di ogni genere, che non siano semplici Oggetti di Avventura ma vero e proprio Equipaggiamento speciale.
Il consiglio è quello di non esagerare con i vantaggi alle caratteristiche ma cercare sempre altri modi per rendere degli Oggetti migliori di quelli comuni.

Ecco alcuni Oggetti di questo tipo:

- *Amuleti della Fortuna*: ognuno di questi portafortuna, di varie fogge e composizioni, conferisce un vantaggio di 1 nel *Tentare la Fortuna*. Il loro uso non è però cumulabile.
- *Talismano della Fortuna*: permette di evitare di ridurre di 1 punto la propria Fortuna corrente quando il Tentativo della Fortuna fallisce.
- *Arma eccezionale*: queste Armi di pregevole fattura conferiscono un vantaggio di +1 all'Abilità in Combattimento per chi le usa. Sono rintracciabili anche nei mercati e presso i fabbri delle Città e il loro prezzo è 10 volte quello usuale. Nonostante il +1, non sono Armi magiche ma comuni, composte dei normali materiali.
- *Arma d'Argento*: molte potenti Creature Non Morte, Ibride e Demoniache possono essere ferite solo da Armi d'Argento, che esistono simultaneamente nel Mondo Terreno e in quello degli Spiriti. Non sono normalmente in commercio e se lo fossero costerebbero il doppio di un'Arma normale.
- *Arma magica*: queste Armi incantate conferiscono un vantaggio di +1 all'Abilità in Combattimento per chi la usa. Non sono mai comunemente in vendita e sono composte da materiali normali intarsiati da rune, glifi e simboli arcani. Le Armi magiche possono sostituire a volte gli effetti di quelle d'Argento.
- *Arco elfico*: sono archi lunghi che infliggono 3 Danni invece di 2. Gli Elfi ne sono gelosi e non li vendono agli stranieri, ma a volte si trovano in giro o vengono regalati.
- *Bastone del Mago*: può essere impugnato assieme ad 1 arma a 1 mano e conferisce un vantaggio di 1 ad ogni Prova di Spirito effettuata per lanciare un Incantesimo.
- *Emblema del Mago*: un talismano che permette di sfruttare ogni giorno 4 Punti Incantesimo in più al Mago. I Punti Incantesimo di questo Emblema non possono essere utilizzati al mattino per preparare gli Incantesimi ma devono essere accumulati come Punti Riserva per utilizzare effetti particolari durante il lancio di Incantesimi.
- *Stivali elfici*: usare questo Oggetto conferisce un vantaggio di 1 ad ogni Prova di Abilità effettuata per muoversi silenziosamente.
- *Oro maledetto*: una Creatura corruttibile accetterà sempre di tradire per questi speciali Pezzi d'Oro e perfino per 1 PO in meno di quanto sancito dal *GamesMaster* (minimo 1).
- *Chiave nanica*: è un grimaldello speciale che apre tutte le serrature di un certo tipo (portoni, porte ferrate, porte comuni, forzieri, scrigni, ecc..)
- *Occhiali gnomici*: permettono di vedere comunemente al buio, riconoscere tutte le illusioni magiche e scorgere cose invisibili.
- *Guanto dell'Orco*: permette di utilizzare comunemente tutte le Armi e, nel caso si rimanga disarmati, di combattere come se si avesse 1 Arma a 1 mano con -1 all'Abilità che causa 1 Danno da Botta.
- *Pergamene degli Incantesimi*: riproduce esattamente un Incantesimo e può essere letta da chiunque, senza perdere punti di alcun genere. Necessita tuttavia di una Prova di Spirito di Difficoltà media per determinare se funziona. Che l'Incantesimo venga letto correttamente o fallisca, la Pergamena si distrugge dopo 1 tentativo.
- *Bussola magica*: 1 volta al giorno indica la direzione secondo una specifica richiesta, come l'Incantesimo ***Dov'è la mia casa?***
- *Ascia-mannaia*: quest'Ascia da battaglia considera ogni Attacco riuscito contro una Pianta come un Colpo possente. Costa il doppio di un Ascia da battaglia normale.
- *Zaino speciale*: questa sacca permette di portare con sé 12 Oggetti invece di 10.

7. Caratterizzare il proprio Avventuriero

La figura si tira frettolosamente indietro il cappuccio: è un'Elfa! La sua pelle è bianca come la luna, i grandi occhi sono come smeraldi liquidi, e i capelli castani sono raccolti da un cerchietto di fiori bianchi: è il ritratto della bellezza. Con voce melodiosa, dice: "Ti prego, ascoltami. Mi chiamo Elindora, e sono una dei pochi Elfi che ancora vivono nel Bosco di Shamdabag. Veneriamo la dea Iatro, Colei che Guarisce e Soccorre. La dea detesta i Morti Viventi: li considera degli abomini,
delle parodie della vita, e ci ha ordinato di aiutare la gente a sconfiggere Mortis. Sono stata costretta a viaggiare in incognito, perché le spie di Mortis sono ovunque, ma quando ti ho visto ho capito che la tua missione è la nostra: distruggere i Morti Viventi. Dimmi, è così?"

Il Signore dei Lich

Mostri all'uomo il segno della tua appartenenza alle forze del bene, e questo si scusa immediatamente della propria scortesia. Decidi di rompere ogni indugio e di raccontare all'uomo della tua ricerca.
"Il mio nome è Karad," si presenta. "Dieci anni fa feci un giuramento: dopo la morte della mia cara sorella per il maleficio di una vecchia fattucchiera, promisi che mi sarei messo sulle tracce di tutti i praticanti di stregoneria e li avrei eliminati dalla faccia della terra.
Sono venuto a Fenford dopo aver sentito che una congrega di streghe si sta formando sulle colline ad ovest.
Ho scoperto che la congrega, nota come il Calderone della Mezzanotte, è guidata dallo stregone Nazek, e sta svolgendo le sue attività nei dintorni del villaggio di Claybury.
Ho cercato di radunare un manipolo di partigiani per fermare questi crudeli incantatori."

Il Distruttore di Incantesimi

Accanto all'ingresso vedi il Barone Sukumvit in persona, che attende di porgere i saluti ai contendenti della Prova dei Campioni. Ne conti altri cinque, fieramente disposti in fila, le fasce viola ben visibili a chiunque.
Ci sono due Barbari a torso nudo, vestiti di pellicce; se ne stanno completamente immobili, a gambe ritte e leggermente divaricate, le braccia in avanti, appoggiate all'elsa delle lunghe asce da guerra a doppia lama.
Una snella elfa dai capelli d'oro e dai verdi occhi felini si sta aggiustando un cinturone pieno di pugnali intorno alla tunica di cuoio.
Dei due uomini restanti, uno è cinto dalla testa ai piedi in un'armatura di ferro dal cimiero piumato, e porta uno scudo con emblema; l'altro è vestito di nero, e solo gli occhi scuri sono visibili tra i viluppi delle fasce nere che gli nascondono il viso.

Il Labirinto della Morte

La vecchia porta di legno si apre su una sudicia sala piena di fumo.
Al centro della sala si trovano otto tavoli rotondi, ai quali siedono alcuni tra i più loschi e brutti ceffi che tu abbia mai visto. Sul fondo della taverna si distende un lungo bancone di legno, ricoperto di bicchieri e boccali. Dietro al bancone vedi l'oste, che indossa un grembiule alquanto lurido. Si tratta di un uomo piuttosto vecchio, completamente calvo, ed una orribile cicatrice nera corre lungo la sua guancia destra.
Noti che non tutti i clienti della taverna sono umani.

La Città dei Ladri

Razze degli Avventurieri
Le razze intelligenti presenti su Allansia sono moltissime, Umanoidi e non. Molte di esse sono troppo aliene e abiette per rappresentare una scelta plausibile per i Giocatori. Altre possono essere scelte per variare la consueta componente razziale umana:

Nani
Al contrario della neutrale razza umana, i Nani sono creature buone, creati dalla Dea della Terra Throff dopo aver visto come Logaan aveva generato gli Umani. Quella che essi chiamano Kerillim "Madre Terra" è da loro rispettata e onorata e il suo tempio principale è nella loro capitale di Zannarca, al centro della regione di Roccagelata, patria del popolo nanico. Più a occidente, il piccolo ma ben guarnito centro di Stonebridge è un luogo di avventurieri e mercanti governato da re Gillibran. I Nani sono viaggiatori, artigiani, fabbri, avventurieri, mercanti e minatori e solcano il mare su pesanti e basse navi per cercare nuove terre e gemme.
Nani: Spirito -2; Resistenza +4; Scurovisione, Linguaggi: Nanico.

Elfi
Assieme ai Nani costituiscono una Razza votata essenzialmente al bene (a parte alcune famiglie più oscure o neutrali). Magri, belli e aggraziati essi sono figli di Galana, la Dea delle Piante che essi conoscono come Erillia, la Madre degli Elfi. Sono in genere più percettivi e intelligenti degli umani e vivono un'esistenza che può durare anche il doppio della loro. Gli Elfi Montani sono pacifici e amano restare isolati sulle cime innevate e boschive, mentre gli Elfi Silvani, la famiglia più comune, sono molto più diffusi e socievoli, anche se nemmeno loro hanno pietà verso le Creature del male.
Elfi Montani: Spirito +1; Resistenza -2; Scurovisione, Linguaggi: Elfico.
Elfi Silvani: Spirito +1; Abilità +1; Resistenza -4; Scurovisione, Linguaggi: Elfico.

Gnomi
Gli Gnomi sono una famiglia di creature benevole distaccatasi dalla grande razza dei Nani e si distinguono da essi per una maggiore agilità e intelligenza, oltre che per una grande predisposizione per la Magia. Amano vivere e viaggiare in solitario e non formano mai centri più grandi di un villaggio, che essi comunque chiamano "Città".
Gnomi: Spirito +2; Fortuna +2; Resistenza -8; Linguaggi: Nanico.

Uomini-Orco
Sebbene propenda spesso verso il male, questa mescolanza tra Umani e Orchi ha sviluppato una propria identità razziale e un libero arbitrio che ne fanno una Razza sostanzialmente selvaggia e barbarica, ma neutrale. Nonostante la loro natura di reietti e i tratti più orripilanti della propria ascendenza orchesca, queste creature possono diventare buoni compagni e valorosi Avventurieri in cerca di riscatto. Anche detti Svinn, essi sono spesso ossuti e dotati di una pelle dura e coriacea, hanno dentatura da carnivori e occhi neri con pupille scintillanti.
Uomini-Orco: Spirito -2; Fortuna -2; Pellaccia, Linguaggi: Orchesco.

MezzoGoblin
Come gli Uomini-Orco, anche i MezziGoblin sono l'incrocio tra una Razza crudele e maledetta e la più neutrale componente umana. I MezziGoblin sono magri, ossuti, sottili e più bassi di un umano, con orecchie lunghe, pelle dura e coriacea, dentatura da carnivoro e occhi neri con pupille scintillanti. Sono meno selvaggi degli Uomini-Orco ma più subdoli e astuti.
MezzoGoblin: -10 Resistenza, +1 Fortuna; Pellaccia, Linguaggi: Orchesco.

Tutte le variazioni segnate si intendono al valore *Iniziale* della Caratteristica.
In ogni caso, i valori di Caratteristica *Iniziale* di questi Avventurieri di altre Razze possono superare con questi modificatori i valori minimi e massimi consentiti alla Razza umana (7/12 per Abilità, Spirito e Fortuna e 14/24 per la Resistenza).

Classi di Avventurieri
Alla Creazione dell'Avventuriero, il Giocatore può decidere che tipo di personaggio quegli sia. Qualsiasi sia stato il mestiere dell'Avventuriero prima di darsi ad una vita di pericoli e imprese, questo ha lasciato in lui uno strascico di capacità uniche e abilità peculiari. Gli Avventurieri non dovrebbero potersi avvantaggiare del proprio passato e della propria Classe in termini di conoscenze, rapporti personali, abilità professionali o carriere ancora in corso, ma solo in termini di peculiarità acquisite.

Ammaestratore: l'Ammaestratore ha anche un +2 ad ogni tiro per Persuadere e Corrompere gli Animali. Inoltre, alla Creazione dell'Avventuriero, ha uno dei seguenti Animali che combatte per lui e gli obbedisce:

Creatura	Tipo	Ambiente	Taglia	Abilità	Resistenza	Spirito	Attacchi	Danni
Falco	Animale	Montagna, Pianura	Piccola	6	5	7	1	3
Orso	Animale	Tutti meno Mare	Media	9	8	3	2	4
Cane segugio	Animale	Pianura	Piccola	6	6	7	1	3
Pantera	Animale	Giungla, Montagna	Media	8	7	3	1	4
Lucertola gigante	Animale	Giungla, Mare	Media	8	6	3	1	4
Lupo	Animale	Foresta, Pianura	Media	6	5	5	1	4

In caso lo perda, l'Ammaestratore riesce ad allevare e ammaestrare un altro Animale in 6 mesi.

Arciere: l'Arciere utilizza senza penalità gli Archi. Alla Creazione dell'Avventuriero possiede un Arco (lungo o corto) al posto della Spada.

Armigero: l'Armigero può indossare un'Armatura pesante con lo svantaggio di solo 1 punto Abilità invece che 2. Alla Creazione dell'Avventuriero indossa un'Armatura pesante invece di quella comune.

Barbaro: il Barbaro utilizza senza penalità Armi improvvisate, Spadone e Ascia da battaglia e alla creazione dell'Avventuriero possiede 1 di queste Armi al posto della Spada. Possiede un +2 in Combattimento contro Mostri e a tutti i tiri che servono a contrastare o evitare un qualsiasi effetto o potere dei Mostri. In compenso subisce uno svantaggio aggiuntivo di 1 a qualsiasi penalità normalmente causata dalle Armature che indossa.

Cacciatore di taglie: negli ambienti chiusi il Cacciatore di taglie ha una Visuale doppia di quella comune (compreso l'eventuale vantaggio dato dalla Scurovisione) e non può mai essere colto di Sorpresa da nemici vari e Mostri erranti; inoltre ha un +2 a tutti i tiri che riguardano Cercare Tesori, Cercare e Aprire Porte Segrete, Nascondersi e Muoversi silenziosamente, Corruzione (solo Umanoidi), Forzare Porte e Forzieri, Conoscenze Mondane ed evitare di essere Imbrogliato.

Cacciatore di streghe: alla Creazione dell'Avventuriero il Cacciatore di Streghe possiede, al posto della Spada comune, una Spada d'Argento, utilissima contro Demoni, Ibridi e Non Morti. Inoltre egli ha un +2 in Combattimento contro Demoni, Ibridi e Non Morti e a tutti i tiri che servono a contrastare o evitare un effetto demoniaco, negromantico, licantropico, vampirico, spettrale o stregonesco (ma non i comuni Incantesimi), o che riguardino Nascondersi e Muoversi silenziosamente, evitare di essere Imbrogliato, le Conoscenze delle Leggende e le Conoscenze Religiose.

Cantore: il Cantore può usare senza penalità lo Spadone e alla Creazione dell'Avventuriero ne possiede uno al posto della Spada. Inoltre egli ottiene +2 a tutti i tiri che riguardino Persuadere, Distrarre, Ascoltare e origliare, essere oggetto di Sorpresa, Conoscenze delle Leggende, Mondane, Religiose e Arcane. Conosce inoltre la Lingua Arcana, l'Antico Allansiano e i Dialetti umani vari.

Cercatore di Tesori: il Cercatore di Tesori non subisce penalità se agisce in uno spazio ristretto o molto ristretto, con Oscurità crepuscolare o immerso in acqua (vedi Circostanze di Combattimento). Possiede un +2 in Combattimento contro Insetti e a tutti i tiri che servono a contrastare o evitare un qualsiasi effetto o potere degli Insetti, nonché per le Conoscenze dei Sotterranei e tutto quello che riguarda i Veleni. Quando è in luoghi chiusi o Ambienti Sotterranei ottiene inoltre +2 a tutti i tiri che riguardano Forzare Porte e Forzieri, Cercare e Aprire Porte Segrete, Cercare ed Evitare Trappole, Cercare Tesori, Arrampicarsi, Cadere, Saltare, Nuotare, Nascondersi, Muoversi silenziosamente e Corruzione (Umanoidi e Animali). Infine egli conosce l'Antico Allansiano, la Lingua Arcana e il Draconico.

Ciarlatano: il Ciarlatano ottiene +2 a tutti i tiri che riguardano Ascoltare e origliare, Muoversi silenziosamente e Nascondersi, Persuadere, Corrompere (solo Umanoidi), Distrarre e Imbrogliare, Svuotare Tasche, le Conoscenze Mondane, Arcane e delle Leggende, i Veleni.
Il Ciarlatano conosce inoltre i Dialetti umani vari e la Lingua Arcana.

Erborista: se ha con sé la Cassetta dell'Erborista, l'Erborista può creare delle Pozioni e usare correntemente le Erbe, secondo le regole dell'Erboristeria. Inoltre egli ha +2 in Combattimento contro Piante e a tutti i tiri che servono a contrastare e evitare un qualsiasi effetto provocato da Piante (veleni vegetali, spore, attacchi speciali, eccetera) e al *Tentativo di Fortuna* per cercare i Componenti (si veda l'Erboristeria). Alla Creazione dell'Avventuriero possiede la Cassetta dell'Erborista in aggiunta al resto dell'Equipaggiamento.

Esploratore: l'Esploratore può usare senza penalità il Pugnale e l'Arco corto; inoltre egli può creare 1 Provvista per ogni Ora trascorsa a cacciare in un luogo aperto e non sarà mai colto di Sorpresa (anche da addormentato); in ambienti aperti si accorge per tempo dell'arrivo di Mostri erranti; inoltre egli ha +2 in Combattimento contro ogni tipo di Animale, a tutti i tiri che servono a contrastare o evitare un qualsiasi effetto provocato da Animali e a tutto ciò che riguarda Conoscenze della Natura, Nascondersi e Muoversi silenziosamente, Persuasione di Animali, evitare Trappole all'aperto, Cadere e Saltare; infine egli ha all'aperto una Visuale doppia di quella comune (compreso l'eventuale vantaggio dato dalla Scurovisione). Alla Creazione dell'Avventuriero possiede Pugnale e Arco corto in aggiunta alla Spada.

Furfante: all'inizio di ogni Combattimento il Furfante può piazzare un Attacco Sicuro di contatto ad 1 Avversario entro la Distanza corta come se avesse vinto una Sfida di Sorpresa prima del confronto di Iniziativa; se l'Avversario muore egli può continuare il Combattimento contro un altro Avversario, ma in ogni caso non può usare un'altra volta tale colpo durante lo stesso Combattimento. Se il Furfante ha già effettuato un Attacco a Sorpresa per questo Combattimento può avvalersi comunque della sua capacità (il primo attacco è davvero una situazione di Sorpresa e il Furfante deve effettuare la consueta Sfida; il secondo è un colpo improvviso che funziona COME un Attacco a Sorpresa). Egli inoltre si può spostare in Combattimento entrando e uscendo dalla Distanza stretta di ogni Avversario senza subire o provocare Attacchi Sicuri dovuti al trovarsi a Distanza stretta. In altre parole, anche quando attacca a contatto, il Furfante non è mai considerato alla Distanza stretta con i propri Avversari.

Guerriero: il Guerriero può usare senza penalità la Lancia, lo Spadone, la Mazza ferrata, il Pugnale, il combattimento Disarmato e l'Arco corto; inoltre non subisce Attacchi Sicuri dovuti al fatto di cambiare o ricaricare la propria Arma e uscire dalla Distanza stretta mentre l'Avversario è ancora vivo. Semplicemente, in questi casi, l'azione è immediata e riesce automaticamente. Alla Creazione dell'Avventuriero può decidere quante e quali Armi e Armature possieda.

Ladro: il Ladro ha +2 a tutti i tiri che riguardano Cercare Tesori, Cercare e Aprire Porte Segrete, Cercare, Evitare e Disattivare Trappole, Scassinare Porte e Forzieri, Arrampicarsi, Svuotare tasche, Nascondersi e Muoversi silenziosamente, Ascoltare e origliare, cogliere di Sorpresa e non essere colto di Sorpresa, Conoscenze mondane. Alla Creazione dell'Avventuriero possiede un Grimaldello Nanico in aggiunta al resto dell'Equipaggiamento.

Maestro d'arme: il Maestro d'arme può usare 2 Armi a 1 mano contemporaneamente per compiere 2 Attacchi per Turno, contro 1 o 2 Avversari alla Distanza stretta. Per tutto il tempo che egli impugna 2 Armi, subisce però un -2 a tutte le Sfide di Combattimento (quindi anche contro Attacchi Sicuri e sulla Difensiva).

Mago: il Mago usa gli Incantesimi come da regolamento (Vedi il Capitolo Magia). Ha inoltre +2 a tutti i tiri che riguardano le Conoscenze Arcane. Durante il suo addestramento impara anche la Lingua Arcana, nella quale formula i suoi Incantesimi.

Sapiente: il Sapiente può combattere Disarmato senza penalità e anzi con un vantaggio di 2. Inoltre egli ha +2 in Combattimento contro Creature Magiche e a tutti i tiri che servono a contrastare o evitare un qualsiasi effetto prodotto da esse. Possiede +2 a tutti i tiri che riguardano le Conoscenze. Infine conosce l'Antico Allansiano, la Lingua Arcana e altre 3 Lingue a scelta escluse dai propri privilegi razziali.

Sicario: il Sicario utilizza senza penalità il Pugnale e, se tiene 1 Pugnale per mano, egli acquisisce un secondo Attacco per Turno contro qualsiasi Avversario. In questo modo egli può anche usare ognuno dei propri 2 Attacchi per Turno per scagliare il Pugnale contro un Avversario a distanza con le regole comuni di Danno e Fortuna. Inoltre, se ne possiede più di 2, il Sicario può estrarre nuovi Pugnali per rimpiazzare quelli lanciati e usarli al Turno successivo senza subire Attacchi Sicuri. Infine, il Sicario ha +2 negli Attacchi a Sorpresa, sia per effettuarli che per difendersene. Alla creazione dell'Avventuriero possiede 4 Pugnali al posto della Spada.

Soldato di Fortuna: quando il Soldato di Fortuna *Tenta la Fortuna* per infliggere Danno aggiuntivo, se è *fortunato*, ne causa 4 in più invece di 2, mentre se è *sfortunato*, ne ha inferto comunque 2; quando *Tenta la Fortuna* per cercare di minimizzare la ferita, se è *fortunato* riesce ad evitare il colpo del tutto, se invece è *sfortunato*, ha perso soltanto i Danni già subiti.

Spadaccino: quando lo Spadaccino utilizza una Spada, ha l'altra mano libera e affronta Avversari Umanoidi, ha +2 in Combattimento contro di essi. Ha inoltre +2 a tutti i tiri che riguardano le Conoscenze Mondane.

Stregone: lo Stregone usa gli Incantesimi come da regolamento (Vedi il Capitolo Magia). Ha inoltre +2 a tutti i tiri che riguardano le Conoscenze Arcane. Durante il suo addestramento impara anche la Lingua Arcana, nella quale formula i suoi Incantesimi.

Templare di Libra: alla Creazione dell'Avventuriero, il Templare di Libra possiede 1 Martello da guerra al posto della Spada; ha +2 ai tiri che riguardano le Conoscenze religiose; inoltre, 1 volta al giorno, può invocare la Dea della Giustizia in suo soccorso, provocando 1 dei seguenti effetti:

- Chiedere consigli, informazioni o suggerimenti all'onnisciente divinità;
- Rimuovere 1 maledizione, malattia o veleno da 1 personaggio, compreso se stesso;
- Ripristinare al valore *Iniziale* 1 Caratteristica di 1 personaggio, compreso se stesso;
- Distruggere 1 Creatura Demoniaca o Non Morta.

Avventurieri pregenerati

Questa tabella propone degli Avventurieri pregenerati, distinti tra loro in base ai valori delle Caratteristiche e all'Equipaggiamento. Oltre alla completa rassegna dei Avventurieri umani, si presentano le più tipiche varianti razziali delle classi:

Classe	Razza	Abilità	Spirito	Resistenza	Fortuna	Equipaggiamento aggiuntivo/sostitutivo
Ammaestratore	Umano	9	10	18	10	Lupo ammaestrato (Note), 6 Provviste in più
Ammaestratore	Elfo Silvano	10	11	14	10	Falco ammaestrato (Note), 6 Provviste in più
Arciere	Umano	12	10	16	9	Arco lungo invece di Spada, Faretra, 12 Frecce
Arciere	Elfo Silvano	13	11	12	9	Arco lungo invece di Spada, Faretra, 12 Frecce
Armigero	Umano	12	7	20	8	Armatura pesante invece di Armatura comune
Armigero	Nano	12	5	24	8	Armatura pesante invece di Armatura comune
Barbaro	Umano	11	8	20	8	Spadone invece di Spada, no Armatura
Barbaro	Uomo-Orco	11	6	20	6	Ascia da battaglia invece di Spada, no Armatura
Cacciatore di taglie	Umano	10	10	15	10	4d6 Pezzi d'Oro in più
Cacciatore di taglie	Nano	10	8	19	10	4d6 Pezzi d'Oro in più
Cacciatore di streghe	Umano	11	11	18	7	Spada d'Argento invece di Spada
Cercatore di tesori	Umano	10	10	17	10	
Cercatore di tesori	Nano	10	8	21	10	
Cercatore di tesori	MezzoGoblin	10	10	7	11	
Ciarlatano	Umano	9	12	14	12	
Ciarlatano	Gnomo	9	14	6	14	
Cantore	Umano	11	11	15	10	Spadone invece di Spada
Erborista	Umano	10	10	15	12	Cassetta dell'Erborista
Erborista	Elfo Silvano	11	11	11	12	Cassetta dell'Erborista
Erborista	Gnomo	10	12	7	14	Cassetta dell'Erborista
Esploratore	Umano	10	9	20	8	Pugnale e Arco corto invece di Spada, Faretra
Esploratore	Elfo Silvano	11	10	16	8	Pugnale e Arco corto invece di Spada, Faretra
Esploratore	MezzoGoblin	10	9	10	9	Pugnale e Arco corto invece di Spada, Faretra
Furfante	Umano	11	10	16	10	
Furfante	MezzoGoblin	11	10	6	11	
Guerriero	Umano	12	8	19	8	Scudo grande, 2 Pugnali, Arco corto
Guerriero	Uomo-Orco	12	6	19	6	Scudo grande, Mazza ferrata
Guerriero	Nano	12	6	23	8	Mazza ferrata, 2 Pugnali, Scudo grande
Guerriero	Elfo Silvano	13	9	15	8	Arco corto, Faretra, 2 Pugnali
Guerriero	Elfo Montano	12	9	17	8	Arco corto, Faretra, 2 Pugnali
Ladro	Umano	10	9	16	12	Grimaldello Nanico
Ladro	Nano	10	7	20	12	Grimaldello Nanico
Ladro	Gnomo	10	11	8	14	Grimaldello Nanico
Maestro d'arme	Umano	12	10	16	9	1 Spada in più
Mago	Umano	9	12	14	12	
Mago	Gnomo	9	14	6	14	
Sapiente	Umano	8	12	17	10	
Sicario	Umano	12	9	16	10	4 Pugnali invece di Spada
Soldato di Fortuna	Umano	10	9	16	12	
Soldato di Fortuna	Gnomo	10	11	8	14	
Spadaccino	Umano	12	10	14	11	
Stregone	Umano	8	11	20	8	
Templare di Libra	Umano	10	12	16	9	Martello da guerra invece di Spada

8. Situazioni d'Avventura

Il cammino verso Port Blacksand è lungo una cinquantina di miglia, attraverso pianure e colline; fortunatamente, riesci a compierlo senza fare alcun incontro spiacevole.
Finalmente raggiungi la costa, e vedi le alte mura che circondano Port Blacksand e l'insieme di edifici che si allunga sul mare come un'orribile ombra nera.
Numerose navi sono ancorate al porto, ed il fumo esce lentamente dai camini. Sembrerebbe una pacifica città, ed è solo quando cambia il vento che la decadenza nell'aria colpisce le tue narici, ricordandoti la natura malvagia di questo famigerato luogo. Seguendo la strada polverosa che si snoda verso nord lungo la costa fino ai cancelli della città, inizi a notare spaventosi avvertimenti: teschi su picche di legno, uomini affamati rinchiusi in gabbie che penzolano dalle mura cittadine, e bandiere nere che sventolano ovunque.
Avvicinandoti al cancello principale senti un brivido correrti lungo la schiena, ed istintivamente stringi l'elsa della tua spada larga per farti coraggio. Quando giungi al cancello una guardia alta, che indossa una cotta di maglia nera ed un elmo di ferro, ti si para davanti. Sbarrandoti la strada con la sua lancia, la guardia ti chiede: "Chi sei tu, che cerchi di entrare a Port Blacksand senza essere invitato? Dichiara la natura dei tuoi affari, oppure tornatene da dove sei venuto."

La Città dei Ladri

Il clamore degli spettatori eccitati si affievolisce gradualmente alle tue spalle mentre ti addentri nella penombra del tunnel. Dal soffitto, ad intervalli di una ventina di metri, pendono grandi cristalli che irradiano una luce tenue, appena sufficiente da permetterti di vedere dove andare. Man mano che i tuoi occhi si abituano all'oscurità quasi totale, inizi a vedere segni di movimento intorno a te. Ragni e scarafaggi strisciano su e giù dai muri lavorati e scompaiono rapidi in
fessure e crepacci sentendoti arrivare; ratti e topi scorrazzano sul pavimento davanti a te. Gocce d'acqua cadono in piccole pozzanghere, con un suono inquietante che riecheggia nel tunnel. L'aria è fredda, umida e stantia. Dopo cinque minuti di lento cammino lungo il tunnel giungi ad un tavolo di pietra, appoggiato contro la parete alla tua sinistra.

Il Labirinto della Morte

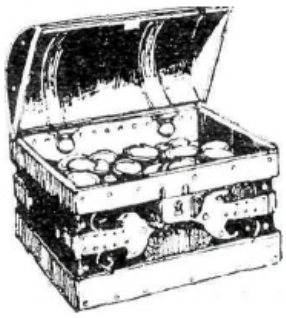
Nuoti vigorosamente verso la nave da guerra e agiti le braccia per attirare l'attenzione.
Ti viene gettata una corda e ti arrampichi sulla nave dei vincitori.
Con somma sorpresa scopri che l'equipaggio è composto completamente da Nani.
Il capitano interroga te e gli altri membri dell'equipaggio della ormai affondata Belladonna, che sono stati portati a bordo. Spieghi al capitano che stai svolgendo un'importante missione iniziata al villaggio dei Nani di Stonebridge.
Ti guarda con sospetto, accusandoti di non esser altro che un pirata disperato. "Hai detto che hai iniziato la missione a Stonebridge", dice il capitano. "Se è vero, allora dimmi come si chiama il loro re".

Il Tempio del Terrore

Porte e Forzieri
Le Porte e i Forzieri che si possono incontrare durante l'Avventura possono essere:

- **Chiuse Magicamente**: sono determinate nella stessa trama dell'Avventura. Si aprono solo con mezzi prodigiosi, come parole magiche, enigmi, combinazioni particolari e Oggetti-Chiave specifici o perfino la morte dello Stregone che le ha sigillati. Non possono essere aperti in modi convenzionali.
- **Chiuse**: tutte le Porte comuni in un sistema di ambienti tipico di un'Avventura hanno 2 su 6 Probabilità di essere chiuse. Appena gli Avventurieri incontrano una Porta che può essere casualmente aperta o chiusa, il *GamesMaster* deve tirare 1d6 per la Probabilità: se ottiene 1 o 2 la Porta è chiusa. Stessa cosa avviene con i Forzieri, che però hanno una Probabilità di essere chiusi di 5 su 6 (da 1 a 5 il Forziere è chiuso).
- **Aperte**: se la Probabilità o la logica dell'Avventura in corso lo prevedono, la Porta e il Forziere sono aperti e le si può attraversare o frugare comunemente.

Aprire una Porta o un Forziere chiusi è possibile in vari modi:
- Con l'apposita Chiave.
- Con l'Incantesimo ***Apertura magica***.
- Sfondandoli con colpi e spallate. Per fare questo è necessario superare una Prova di Abilità, di Difficoltà variabile a seconda della durezza della Porta o del Forziere. Per ogni tentativo successivo al primo, si può considerare un vantaggio di circostanza di 1 progressivo (il cedimento della struttura!). In ogni caso, ogni colpo che si dà, compreso il primo e anche in caso di successo, causa 1 Danno da Botta non soggetto ad Assorbimento (e può essere sentito dalle Creature in ascolto).
- Forzandoli con una Prova di Abilità, di Difficoltà variabile a seconda della durezza della serratura. Per Forzare una Porta o un Forziere occorre usare un'Arma qualsiasi (anche Scudi), ma ogni volta che si prova, anche in caso di successo, l'Arma si danneggia, acquisendo un -1 progressivo che si applicherà all'Abilità ogni volta l'Arma verrà usata successivamente (anche per aprire ulteriori Porte e Forzieri). In altre parole, ogni volta si usa un'Arma per Forzare, questa comincia a dare degli svantaggi a chi la impugna. Dopo 4 usi di questo tipo, l'Arma si spezza e si deve gettare via.
- Scassinandoli con un Grimaldello. In questo caso bisogna possedere 1 Grimaldello e superare 1 Prova di Abilità di Difficoltà variabile a seconda della complessità della serratura. In ogni caso, al termine di ogni sfida il Grimaldello diventa inutilizzabile.



In ciascuno di questi casi, se alla Porta o al Forziere è associata anche una Trappola non individuata e disattivata, la Trappola scatta al primo tentativo di apertura e agisce come progettato.

Cercare Porte Segrete
Cercare una Porta Segreta è un altro bell'affare. Si effettua una Prova di Spirito di Difficoltà variabile a seconda dell'occultamento della Porta, cercando in una zona ben specifica paragonabile all'area entro la Distanza corta da chi cerca.

Superare la Prova vuol dire trovare la Porta Segreta (se esiste). Trovare il modo di aprirla prevede invece di *Tentare la Fortuna*.
Un Avventuriero *fortunato* trova il meccanismo segreto che spalanca il passaggio.

Nessun altro sistema può far aprire una Porta Segreta. Essa non ha serratura o fermatura da scassinare o forzare, non ha un chiavistello che può essere aperto magicamente né può essere sfondata.

Se alla Porta Segreta è associata una Trappola non individuata e disattivata, la Trappola scatta al primo tentativo di apertura e agisce come progettato, nonostante l'Avventuriero possa essere stato *fortunato* nel trovare il modo di aprire il passaggio.

Cercare Trappole
Per Cercare Trappole bisogna effettuare una Prova di Spirito di Difficoltà variabile a seconda dell'occultamento della Trappola, cercando in una zona ben specifica paragonabile all'area entro la Distanza corta da chi cerca.

Superare la Prova vuol dire trovare la Trappola (se esiste). Per Disattivarla bisogna superare 1 Prova di Abilità di Difficoltà variabile a seconda della complessità della Trappola.

Fallire la Prova per Cercare o quella per Disattivare una Trappola causa la sua attivazione.

Cercare Tesori
Si intende per Tesoro qualsiasi "Bottino" o insieme di Oggetti speciali, magici o preziosi che si possa reperire presso la dimora o la tana di un Avversario, in nascondigli speciali, scrigni o quant'altro, come ricompensa degli Avventurieri, per completare o arricchire il loro Equipaggiamento o semplicemente per proseguire l'Avventura.
Quantità, qualità e tipologia di Oggetti, Armi, Armature, Pozioni, e Bottino che costituiscano il Tesoro sono lasciati all'inventiva e al giudizio del *GamesMaster*.
Ogni volta sia previsto dall'Avventura, una stanza, zona specifica, tratto di corridoio o area entro una Distanza Corta può essere ispezionata accuratamente alla ricerca di un Tesoro nascosto. In questo caso bisogna Tentare la Fortuna.
Se si è *fortunati*, si trova un Tesoro nascosto casuale (si veda Tabella all'Appendice).
Se si è *sfortunati*, si incappa in un Mostro errante (Paragrafo).

Le cose evidenti, gli Oggetti previsti appositamente nell'Avventura, i Forzieri e l'Equipaggiamento di Avversari sconfitti non hanno bisogno di tiri per essere individuati e non rientrano nella logica dei Tesori nascosti.

Cercare Tesori nascosti in un'area dove c'è una Trappola non individuata e disinnescata causa la sua attivazione.

Quando scatta una Trappola..
Quando scatta una Trappola si deve *Tentare la Fortuna*.
Se si è *fortunati* la Trappola è evitata, altrimenti essa colpisce il Personaggio, che ne subisce gli effetti.
Alcune Trappole possono coinvolgere più Avventurieri, ciascuno dei quali dovrà *Tentare la Fortuna* e risolvere gli eventuali effetti della Trappola singolarmente.
Armature e Protezioni, Scudi ed Elmi non hanno alcun effetto né forniscono alcun vantaggio contro le Trappole, anche quando queste infliggono dei Danni normalmente soggetti ad Assorbimento.

Arrampicarsi
Ogni Avventuriero è in grado di scalare una parete se questa presenta degli appigli o salire su un albero sfruttando i rami più bassi alla velocità di 1 metro per Turno. Tuttavia ogni 3 metri di Arrampicata deve superare una Prova di Abilità di Difficoltà media. Se fallisce, l'Avventuriero non cade ma non è in grado di muoversi finché non supera la Prova successiva. Un Incidente ottenuto mentre ci si sta arrampicando causa la caduta.
Alcune situazioni possono rendere più difficile o facile la Prova:

Circostanza	***Modificatore***
Parete verticale	-6
Inclinazione parete da 60° a 85°	-4
Inclinazione parete da 45° a 60°	-2
Nessun appiglio	-3
Superficie scivolosa o instabile	-2
Superficie molto scivolosa o instabile	-4
Uso di Arpioni	+2
Legato con Corda ad un altro	+2
Combattendo mentre si arrampica	-6
Sotto attacco	-2

Cadute
Cadere in trappole a pozzo, da un muro o da un albero causa Danni che possono essere letali. È necessario *Tentare la Fortuna,* con uno svantaggio di 1 al tiro dei dadi per ogni 3 metri di caduta. Chi risulta *sfortunato*, subisce un numero di Danni da Botta pari a 1 +1 ogni 3 metri. Questi Danni non sono soggetti ad Assorbimento.

Saltare
Superando con successo una Prova di Abilità di Difficoltà media si può saltare con rincorsa come segue:

Razza	**in lungo**	**in alto**	**in basso**
Uomini	4,5 metri (3 Caselle)	2 metri	ignorare 3 metri di caduta
Nani	3 metri (2 Caselle)	1 metro	ignorare 2 metri di caduta
Elfi	6 metri (4 Caselle)	2 metri	ignorare 3 metri di caduta
Uomini-Orco	3 metri (2 Caselle)	1,5 metri	ignorare 3 metri di caduta
Mezzi-Goblin	4,5 metri (3 Caselle)	1,5 metri	ignorare 3 metri di caduta
Gnomi	3 metri (2 Caselle)	1 metro	ignorare 2 metri di caduta

Ogni 1 punto di differenza nel superamento della Prova conferisce inoltre:

+0,5 metri	+20 cm	ignorare 1 metro in +

Nuotare
Nuotare è un azione automatica per tutti gli Avventurieri in condizioni normali, che andrebbe al limite utilizzata in combinazione con le regole del Soffocamento. In casi di tratte difficili e acque fredde o agitate si deve effettuare una Prova di Abilità di Difficoltà media ogni 30 metri, con il rischio di essere trascinati via dalla corrente o risucchiati sul fondale.

Cavalcare
Anche cavalcare, in condizioni normali, è un azione automatica per tutti gli Avventurieri. In casi di galoppate mozzafiato, impennate o cavalcature imbizzarrite si deve effettuare una Prova di Abilità di Difficoltà media ogni 30 metri, con il rischio di essere sbalzati a terra e subire così 1d6 Danni da Botta, che non sono soggetti ad Assorbimento.

Visuale e fonti di luce
Rispettando ostacoli e angoli, si suppone che un Avventuriero possa vedere negli spazi aperti e illuminati quanto l'esperienza comune permetta, mentre alla luce di una Torcia o di una Lanterna permette una visuale pari a una Distanza corta (oppure di raggio pari al proprio punteggio di Spirito, espresso in Caselle).

Un Avventuriero completamente **al buio** dovrebbe non riesce a percepire nulla, ma può agire solo con lo svantaggio di 6 ad ogni Prova o Sfida che necessiti della vista.

La luce di **1 Candela** permette di illuminare entro una Distanza Stretta (un raggio di 1 metro e mezzo attorno a sé). A una Distanza Corta, qualunque Prova o Sfida che necessiti della vista ha uno svantaggio di 3, mentre a Distanze superiori si è al buio. Una Candela dura 1 ora ma può essere facilmente spenta se mossa o in presenza di correnti d'aria.

Le **Torce** non vengono comunemente vendute ma possono essere ricavate dagli Avventurieri con materiali vari durante un'Avventura (basta ci sia legno). Durano 30 minuti e permettono di illuminare entro una Distanza Corta. A una Distanza Media, qualunque Prova o Sfida che necessiti della vista ha uno svantaggio di 3, mentre a Distanze superiori si è al buio.

Con **1 Lanterna** non ci sono problemi entro una Distanza Corta. A una Distanza Media, qualunque Prova o Sfida che necessiti della vista ha uno svantaggio di 3, mentre a Distanze superiori si è al buio. Le Lanterne vanno a olio e si alimentano con 1 Fiasca, che dura 1 Ora.

Per quanto la gittata delle Armi a distanza sia elevata, un Combattente non può tirare contro un bersaglio che non vede.

Una Creatura dotata di ***Scurovisione*** può aggiungere un grado di Distanza in ogni momento alla propria visuale in tutte le situazioni sopra descritte e subisce solo un -3 in presenza di Oscurità totale.

Ascoltare e origliare
Quando il *GamesMaster* lo ritenga opportuno, potrebbe chiedere agli Avventurieri di effettuare una Prova di Spirito per riuscire a sentire un rumore in lontananza o per origliare da dietro una Porta quello che succede oltre di essa.
Si tratta in genere di Prove di Difficoltà media, che possono essere modificate da modificatori come lo spessore della Porta, la distanza, il livello del rumore o delle voci da ascoltare.
Una Sfida tra lo Spirito di chi ascolta e l'Abilità di chi si muove può essere utilizzata per determinare se qualcuno riesce a raggiungere furtivamente un Avversario.

Nascondersi e Muoversi silenziosamente
Questa azione si può effettuare con una Sfida tra l'Abilità di chi si nasconde e lo Spirito di chi dovrebbe vederlo o sentirlo.
Per fare qualche esempio, attraversare una stanza senza svegliare una Creatura che russa sonoramente è una Prova di Difficoltà media, mentre avvicinarsi di soppiatto a delle guardie armate che guardano da un'altra parte, per coglierle di Sorpresa, è una Prova di Difficoltà elevata. Ancora, nascondersi per non essere visti da una Creatura che sta passando è una Prova di Difficoltà media mentre celarsi in una stanza da un Avversario che sta cercando attivamente è una Prova di Difficoltà eccezionale.

Svuotare Tasche
Svuotare Tasche è un'altra azione che si effettua con una Sfida tra l'Abilità di chi tenta e lo Spirito di chi dovrebbe vederlo o sentirlo.
Borseggiare un avventore brillo in una taverna fumosa è una Prova di Difficoltà media.
Borseggiare una Creatura che fronteggia l'Avventuriero in una stanza comune è una Prova di Difficoltà eccezionale.

Respirare e soffocare
Passaggi sommersi, trappole a gas, presenza di fumo velenoso e altre situazioni simili necessitano di regole sul trattenimento del fiato e sul soffocamento. Ogni Avventuriero può trattenere il fiato normalmente per 1 minuto, dopo di che deve effettuare ogni Turno (10 secondi) 1 Prova di Resistenza di Difficoltà media che diventa via via più difficile man mano che il tempo passa (-2 cumulativo ad ogni Turno che passa).
Non si può parlare o lanciare Incantesimi mentre si trattiene il fiato.
Fallire la Prova significa inalare e subire Danni come segue:

Acqua	1d6
Fumo	1
Fumo denso	1-3
Gas velenoso	1d6+1 oltre a tutti gli effetti previsti dal Veleno e dal *GamesMaster*

Dopo aver calcolato i Danni subiti, se l'Avventuriero deve ancora trattenere il fiato, le Prove continuano come prima con la Resistenza che si abbassa sempre più.

Veleni e Malattie
Vi sono su Titano talmente tante malattie e tante fonti e qualità di veleno che sarebbe impossibile descriverle tutte. In generale si consideri che, si tratti di Malattie o Veleni, gli Avventurieri dovrebbero avere a disposizione:

- Qualche indizio che ci sia la possibilità di entrare in contatto con questi fattori nella determinata situazione che stanno vivendo.
- 1 *Tentativo della Fortuna* per vedere se l'avvelenamento o il contagio dovrebbero riguardare il personaggio e possono avere luogo. Questo tiro è comunque opzionale e va effettuato in circostanze plausibili e se il *GamesMaster* lo ritiene opportuno.
- 1 Turno a disposizione, tra quello in cui sono consapevoli di aver contratto una Malattia o essere stati avvelenati e quello di risoluzione dei suoi effetti, in cui poter chiedere aiuto, bere una Pozione o sfruttare 1 Incantesimo. In caso ci si trovi immischiati in un Combattimento, bisogna considerare gli Attacchi Sicuri che queste azioni generano.
- 1 Prova di Resistenza di Difficoltà variabile (segnalata nel testo o a scelta del *GamesMaster*) per verificare se il fisico dell'Avventuriero subirà dei Danni da tale causa. In caso di fallimento, l'Avventuriero potrebbe incorrere in Danni comuni (1d6, 2d6 o perfino 3d6 e 4d6) oppure in variazioni significative delle Caratteristiche (Correnti e perfino *Iniziali*) o ancora effetti peggiori come Paralisi o Morte immediata. Veleni e Malattie abbastanza forti potrebbero inoltre causare Danni vari anche in caso di successo della Prova.
- Un ulteriore *Tentativo della Fortuna* per evitare all'ultimo momento gli effetti peggiori. Anche questo tiro dovrebbe essere opzionale e andrebbe effettuato in circostanze plausibili e se il *GamesMaster* lo ritiene opportuno.

Alcuni Attacchi speciali di diverse Creature prevedono Danni da Veleno che agiscano immediatamente come aggiunta al Danno del colpo inflitto. In questi casi e tutte le volte in cui non sia possibile assumere Pozioni o sfruttare Incantesimi nel Turno in cui si subiscono questi Danni speciali vale la seguente regola:

Qualsiasi Pozione o Incantesimo adeguato, sfruttato per tutelarsi dai Danni di Veleni o Malattie entro la Durata standard dal momento in cui si subisce il Danno, permette di recuperare tutti i Danni e gli effetti appena subiti e cancellare la condizione di "ammalato", "paralizzato", "avvelenato" eccetera se questa ha effetti successivi.

Ognuno di tali effetti speciali di recupero ha valore per 1 singolo caso di avvelenamento o ammalamento.

Fuoco
Il fuoco può essere fonte di Danni e altri effetti interessanti. Una Torcia può essere usata per attaccare come Arma improvvisata, causando 1 Danno da Fuoco quando colpisce ma non provocando combustione dell'Avversario. Fuochi più grandi possono provocare danni più seri (1d6 o 2d6 a Turno) ed effetti da combustione.
Una freccia infuocata impone un modificatore di -2 al lancio di dadi per colpire ma causa 1 Danno da Fuoco aggiuntivo e può (in presenza di bersagli combustibili) dare il via ad una combustione.

Una boccetta di Olio può essere scagliata preventivamente contro 1 Avversario per inzupparlo e facilitare la sua combustione. Questo attacco speciale necessita una comune Sfida di Combattimento a distanza (Corta) tra le Abilità di chi lancia e chi deve evitare il colpo.

Chi prende fuoco subisce 1d6 Danni a Turno e dovrà spendere 1 Turno a spegnersi (riuscendo in una Prova di Abilità di Difficoltà media) o subirà altrettanti Danni finché non vi riesce. Mentre tenta di spegnersi, un Combattente è soggetto a Attacchi Sicuri.

Gli effetti del Fuoco non sono soggetti ad Assorbimento.

Gelo, Elettricità e Acido
Gli 8 Elementi di cui è costituito il mondo (Aria, Ghiaccio, Terra, Fuoco, Metallo, Legno, Pietra e Acqua) possono tutti generare delle situazioni di pericolo e ferire gli Avventurieri in vari modi. Legno, Pietra e Metallo sono già presente in Armi e Trappole e la loro efficacia è già nota così come del Fuoco e dell'Acqua si è già detto. L'Aria si può trasformare in scariche di Elettricità, la Terra in Acido, il Ghiaccio può gelare e provocare Danni da Gelo.

In generale i Danni da Gelo (per esempio subendo appositi Incantesimi, cadendo nell'acqua gelata o per temperature bassissime) e quelli da Elettricità possono causare 1d6, 2d6, 3d6 o 4d6 Danni a Turno e non sono soggetti ad Assorbimento (anche se delle Prove di Resistenza di Difficoltà variabile potrebbero ridurre o annullare il Danno).
I Danni da Gelo possono provocare inoltre rallentamento nelle Creature e infliggere uno svantaggio all'Abilità per tutta la Durata standard pari a 1 per ogni 1d6 di Danno comune inflitto.
Invece, i Danni da Elettricità potrebbero sconvolgere la mente di chi li subisce e infliggere uno svantaggio allo Spirito per tutta la Durata standard pari a 1 per ogni 1d6 di Danno comune inflitto.

In quantità sufficienti, l'Acido attacca invece prima le Armature o gli altri tipi di Protezioni, distruggendone 1 punto Assorbimento a Turno o a impatto fino a distruggerle completamente (quando l'Assorbimento è arrivato a 0) e cominciare a intaccare la pelle e la carne del malcapitato (1d6 a Turno). Togliersi l'Armatura senza danneggiarsi necessita di una Prova di Abilità di Difficoltà media superata con successo.
In caso di Protezione naturale o di Pellaccia, il valore originario di Assorbimento può venire recuperato con 1 notte di riposo comune. Le Armature sono invece da buttare.

I Danni da Acido non dovrebbero prevedere Prove di Resistenza per evitarne o ridurne gli effetti, ma potrebbero prevedere Tentativi di Fortuna per cercare di evitare l'Acido stesso.

Altri fastidiosi agenti atmosferici possono causare vari modificatori negativi alle Prove.

Tutti questi Danni ed effetti vanno dettagliati di volta in volta oppure possono essere consultati in **Faccia a Faccia**.

Linguaggi
In tutta l'Allansia il linguaggio più diffuso è di certo la Lingua Comune, diffusa dagli Umani per tutte le terre nel corso dei propri spostamenti e derivata dal tempo in cui tutti i regni erano uno solo. Tutte le Creature in grado di parlare parlano questo linguaggio e alcune sono anche in grado di scriverlo.
Altre lingue sono appannaggio peculiare di Razze, Classi e personaggi specifici:

Antico Allansiano, linguaggio dei grandi sapienti, deriva dalla lingua della perduta Irritaria; molti segreti perduti sono vergati in tale linguaggio.
Arcano, è la lingua in cui sono scritti gli Incantesimi su Pergamene e Grimori e nella quale vengono pronunciati. Un personaggio che non conosca la lingua arcana e provi a lanciare un Incantesimo dalle Pergamene deve effettuare una Prova di Spirito di Difficoltà elevata.
Dialetti umani vari, sono lingue parenti del Comune abbastanza comprensibili. Un personaggio che non li conosca e provi a leggerli, comprenderli e parlarli deve effettuare Prove di Spirito di Difficoltà media.
Draconico, l'antica e misteriosa lingua dei Draghi, progenitrice del Lucertoliano. Chi parla una delle due può comprendere l'altra con una Prova di Spirito di Difficoltà media.
Elementale, la complicata lingua degli Elementali, con la quale è stato forgiato il mondo. Quelli che intendono utilizzare la Magia degli 8 Elementi devono conoscerla.
Elfico, la lingua nativa di tutte le famiglie elfiche.
Gigantesco, una lingua bestiale e gutturale che non possiede scrittura.
Lingue arcaiche e perdute, spesso imparentate con l'Antico Allansiano, sono di difficile ma non impossibile comprensione per chi non le ha apprese. Un personaggio che non li conosca e provi a leggerle, comprenderle e parlarle deve effettuare Prove di Spirito di Difficoltà eccezionale ma chi conosce l'Antico Allansiano può comprenderle con una Prova di Spirito di Difficoltà media.
Lucertoliano, derivato dal Draconico. Chi parla una delle due può comprendere l'altra con una Prova di Spirito di Difficoltà media.
Nanico, la lingua nativa dei Nani e degli Gnomi.
Orchesco, la lingua originaria di tutti i "Pelleverde" le Creature Umanoidi figlie di Hashak (Troll, Orchi, Grandi Orchi, Gremlin, Goblin, Hobgoblin, Gark, Doragar e Ogre) e in genere di tutte le Creature malvagie dotate di intelligenza.

Conoscenze varie
Le conoscenze generali degli Avventurieri dell'Allansia sono comuni e diffuse.
In alcuni casi, alcuni Avventurieri posseggono delle cognizioni particolari che possono essere utilizzate per verificare le proprie competenze riguardo a segreti particolari o trucchi per sconfiggere determinate Creature o sopravvivere in determinati Ambienti.
Tutti gli Avventurieri possono comunque tentare le proprie Conoscenze con una Prova di Spirito di Difficoltà variabile.
In ogni caso, si sono raggruppate le Conoscenze in 6 grandi settori:

Conoscenze Arcane: riguarda la Magia in tutte le sue forme e le Creature Magiche.
Conoscenze dei Sotterranei: riguarda gli ambienti Sotterranei e gli Insetti.
Conoscenze Religiose: riguarda le divinità, le chiese, i culti, gli affari religiosi, le Divinazioni, i Demoni e le Creature Divine.
Conoscenze della Natura: riguarda tutte le regioni dell'Allansia, i loro Ambienti (tranne quelli Sotterranei), Piante e Animali.
Conoscenze delle Leggende: riguarda fatti storici, annali reali, antiche civiltà, Mostri, Non Morti e Ibridi.
Conoscenze Mondane: riguarda araldica e nobiltà, bassifondi e organizzazioni criminali, etichetta e usanze dei vari popoli, Umanoidi.

Reazioni non ostili
Nonostante la maggior parte delle Creature incontrate dovrebbero essere ostili e pronte al Combattimento, un piccolo numero di esse, maggiormente neurali rispetto alle intenzioni degli Avventurieri, potrebbero avere delle reazioni non ostili ed essere quindi imbrogliate, persuase, distratte o corrotte affinché non ostacolino il gruppo. Addirittura, alcune Creature potrebbero fornire informazioni secondarie agli Avventurieri, fare loro un favore, aiutarli in Combattimento (ma senza rischiare la propria vita) e altri simili ausili.
Queste possibili reazioni vanno previste e decise dal *GamesMaster* e gestite come segue:

Distrazione
Nel caso il gruppo provi a distrarre un Avversario potenziale con un metodo plausibile è necessario che un Avventuriero vinca una Sfida di Spirito con la Creatura per farla cascare nel proprio trucco e sia *fortunato*. Se una delle due cose non avviene al primo tentativo, la Creatura non può essere più distratta e sarà anzi all'erta, pronta per il Combattimento (non può essere più Sorpresa).

Corruzione
In alcuni casi, le Creature Umanoidi, dotate di intelligenza e vita sociale, possono accettare una piccola tangente per ignorare o aiutare gli Avventurieri.
Come regola generale il *GamesMaster* deve tirare 1d6, 2d6, 3d6 o 4d6 e il risultato sancisce quanti Pezzi d'Oro sono necessari per soddisfare una Creatura che può essere corrotta, ma questa cifra può salire esponenzialmente a seconda del benessere e dell'interesse delle Creature.
A questo punto l'Avventuriero dovrebbe vincere una Prova di Spirito per vedere se riesce a corrompere la Creatura ed essere *fortunato*. Se il tentativo ha successo, la Creatura accetterà la Corruzione, altrimenti scatterà avanti, attaccando e cogliendo di Sorpresa l'Avventuriero.
Gli Animali possono essere corrotti allo stesso modo ma usando un numero di Provviste pari ai d6 di Pezzi d'Oro equivalenti nella corruzione di Umanoidi.

Corrompere un meschino Goblin incontrato nelle terre selvagge è una Prova di Difficoltà media.
Corrompere una guardia fedele, all'interno di una struttura che appartiene al proprio padrone è una Prova di Difficoltà eccezionale.

In ogni caso, una Creatura specificamente ostile agli Avventurieri non si lascerà corrompere.

Persuasione
Nel caso il gruppo provi a persuadere un Avversario potenziale con argomentazioni ragionevoli è necessario che un Avventuriero vinca una Sfida di Spirito con la Creatura per portarla dalla propria parte e sia *fortunato*. Se il tentativo ha successo, la Creatura accetterà la Persuasione, altrimenti scatterà avanti, attaccando e cogliendo di Sorpresa l'Avventuriero.

Imbroglio
Camuffarsi, imbrogliare, mentire, fingersi qualcun altro e mescolarsi alla folla sono tutte azioni che possono prevedere alternativamente una Sfida di Abilità (se si tratta di utilizzare un camuffamento fisico e un trucco facciale) o di Spirito (se si tratta di fingere modi e atteggiamenti), contro lo Spirito del personaggio da ingannare. Dopo aver vinto la Sfida, l'Avventuriero dovrà anche essere *fortunato*.
Se il tentativo ha successo al primo colpo, il personaggio o la Creatura sarà ingannata, altrimenti reagirà negativamente e potrebbe anche scattare avanti, attaccando e cogliendo di Sorpresa l'Avventuriero.

9. Magia

Dopo aver trascorso una tranquilla notte nella foresta, nel tardo pomeriggio del giorno successivo raggiungete la torre di Yaztromo. Lo segui lungo una scala a chiocciola che conduce a una grossa stanza sulla sommità della torre. Scaffali, armadi e mobiletti sono allineati lungo le pareti, e sono colmi di bottiglie, vasi, libri, scatole e ogni sorta di strani oggetti. Yaztromo crolla sulla sua antica sedia di legno di quercia: adesso sembra abbastanza provato dal lungo viaggio. Infila una mano in tasca e ne estrae un paio di fragili occhiali con la montatura dorata. Dopo averli appoggiati sul naso, ti osserva da sopra le lenti, e ti senti alquanto innervosito dal suo sguardo penetrante. Finalmente inizia a parlare:
"Chiunque voglia sconfiggere Malbordus deve conoscere un po' di magia. Sembri abbastanza sveglio da imparare qualcosa, ma non credo tu abbia il tempo di imparare i dieci incantesimi che vorrei insegnarti. Comunque sei molto fortunato a poter imparare le mie magie. Ma un'emergenza è un'emergenza.
Su, ora continuiamo. Quali incantesimi vuoi che ti insegni?"

Il Tempio del Terrore

Incontri l'Abate Dunstan nelle sue stanze private, alla presenza del Priore Alwyn, dal volto severo. "Tutti noi ti ringraziamo per aver distrutto quell'abominio," dice l'Abate, "ma temo che questo sarà solo l'inizio dei nostri problemi. L'uomo che ha ucciso Fratello Hieronymus ci ha anche rubato un libro, un volume molto prezioso e molto pericoloso.
Si tratta del Grimorio Nero, un libro di magia nera," ti spiega. "Le sue pagine contengono gli incantesimi più malvagi ed oscuri noti alla stregoneria; siccome il tomo è virtualmente indistruttibile, era conservato qui all'abbazia, su suolo consacrato, di modo che non potesse essere usato per causare malvagità. Ed ora ci è stato rubato."

Il Distruttore di Incantesimi

Prima che la Fattucchiera riesca a completare il suo incantesimo, estrai dallo zaino la bottiglia con la pozione: ingoi il suo contenuto ed avverti subito i magici effetti del filtro.
La Fattucchiera recita le ultime parole del suo sortilegio, ma tu non puoi sentirla: protetto dalle sue stregonerie, brandisci la tua spada ed avanzi verso di lei. Con fare deciso, afferri i capelli della megera e ne tagli una ciocca: la vecchia soffia, scalcia e ti sputa addosso.
A questa distanza riesci a vedere che ha il viso sporco di sangue: senza dubbio ha assaggiato qualcuno dei ratti che ha catturato, in attesa di cucinarlo.
Nonostante il disgusto, sei soddisfatto per aver recuperato uno degli oggetti necessari per sconfiggere il Principe delle Tenebre: lanci la Fattucchiera nel canale maleodorante e ti dirigi nuovamente verso l'ingresso delle fogne.

La Città dei Ladri

Oltre che attraverso complessi rituali, apparizioni di poteri incredibili e forze ancestrali, la Magia si manifesta nella maniera più semplice attraverso Incantesimi.Gli Incantesimi possono essere di vari tipi:

Trucchi: giochetti magici minori, non hanno Costo ma sono appannaggio solo di quegli Avventurieri che li scelgono espressamente.

di Base: di facile apprendimento e utilizzo, vengono insegnati nei Collegi dei Maghi agli Apprendisti. Hanno in genere un Costo di 1-3.

Avanzati: frutto di tradizioni occulte, possono essere ritrovati durante le Avventure ed essere appresi così dagli Avventurieri. Hanno in genere un Costo di 4.

Segreti: formule estreme, frutto di esperimenti e studi dei più terribili Stregoni e dei Maghi più potenti. Hanno in genere un Costo di 5-10.

Alcuni Avventurieri e molti Avversari potrebbero essere in grado di usare la Magia in vari modi, ma il più comune è quello del lancio degli Incantesimi.
Qualunque sia la propria specifica Classe, tutti coloro che sono in grado di lanciare Incantesimi sono considerati complessivamente Incantatori.
In questo capitolo ci si riferirà alle regole più semplici dell'uso della Magia e cioè all'uso degli Incantesimi di Base per Maghi e Stregoni. Molte altre variante e aggiunte a queste regole si possono trovare nell'Espansione: **Il Libro del Mago**.

La Via del Mago
I Maghi sono in genere saggi e civilizzati studiosi, spesso legati all'ordine e alle forze del bene. Essi compiono il loro apprendistato presso uno dei Collegi di Magia presenti in Allansia e poi si allontanano da esso per esplorare il mondo, cercare segreti arcani o studiare i misteri della magia in disparte da tutti.
La Classe del Mago, appannaggio di molti Avventurieri, consente di apprendere, conoscere, preparare e usare gli Incantesimi.
Il duro e prolungato apprendimento che consente ai Maghi di imparare e lanciare Incantesimi causa una minore specializzazione in altre capacità. Alla creazione dell'Avventuriero i Maghi hanno -2 all'Abilità *Iniziale*.

La Via dello Stregone
Gli Stregoni (o Warlock) sono spesso individui più ombrosi, inquietanti ed individualisti dei Maghi. In genere essi non hanno Collegi in cui imparare le proprie arti, ma diventano apprendisti singoli di altri Stregoni, che li usano come servi in cambio delle rare conoscenze che impartiscono loro. Molti Stregoni sono esseri abietti, crudeli e brutali. Altri vogliono solo essere lasciati in pace nelle fortezze che si creano e nelle quali si circondano di una piccola corte di servitori, guardie e mostruosità varie, frutto dei propri esperimenti. In ogni caso, lo Stregone è un personaggio più pericoloso del Mago e i suoi Incantesimi sono in genere volti al male.
Per questo motivo, alla Creazione dell'Avventuriero, gli Stregoni hanno -2 alla Fortuna *Iniziale*.

Incantesimi conosciuti
Alla creazione del **Mago**, questi possiede una Lista di Incantesimi di Base determinata dal Collegio di Magia cui appartiene. Dopo di che, egli potrà imparare altri Incantesimi secondo le apposite regole. Si possono ovviamente preparare e lanciare solo Incantesimi conosciuti.

Ordine Bianco di Yor
Retto dal Grande Mago e alleato della corona di Salomonis, il Collegio di Magia Bianca che si trova nascosto nelle profondità della Foresta di Yor fornisce un insegnamento di base volto spesso alla magia protettiva e di guarigione:
Abilità (1), ***Copia Creatura*** (1), ***Debolezza*** (2), ***ESP*** (2), ***Fortuna*** (1), ***Forza*** (2), ***Fuoco*** (2), ***Illusione*** (1), ***L'oro degli sciocchi*** (1), ***Levitazione*** (1), ***Resistenza*** (1), ***Scudo*** (2), ***Spirito*** (1).

Allievi di Yaztromo
Il potente Yaztromo possiede una ristretta cerchia di apprendisti cui insegna le arti magiche all'interno della propria torre, ai confini della Foresta di Darkwood:
Apertura magica (1), ***Chiusura magica*** (1), ***Creare acqua*** (0), ***Freccia magica*** (2), ***Fuoco*** (2), ***Linguaggi*** (1), ***Leggi simboli*** (1), ***Luce*** (1), ***Oscurità*** (1), ***Salto*** (3), ***Scopri trappole*** (2), ***Sonno*** (2).

Collegio dei Maghi di ventura
Venendo incontro alle esigenze dei propri adepti, interessati ad andare per il mondo a cercare tesori perduti e avventure nei sotterranei, i maestri di questo Collegio (il più diffuso di Allansia), insegnano gli Incantesimi più utili all'esplorazione e alle imprese eroiche:
Apertura magica (1), ***Contro-Incantesimo minore*** (1-4), ***ESP*** (2), ***Forza*** (2), ***Illusione*** (1), ***Levitazione*** (1), ***Luce*** (1), ***Lungimiranza*** (1), ***Paura*** (1), ***Raggio di Forza*** (2), ***Resistenza*** (1), ***Sonno*** (2), ***Stanchezza*** (1), ***Triplicazione*** (2).

Gilda di Blacksand
La Gilda dei Maghi di Blacksand è un collegio riservato e colluso con la criminalità della città. Il Maestro della Gilda, Duramax Mutarospo, insegna ai suoi allievi tutto quello che può servire a sopravvivere in un luogo tanto pericoloso e malfamato:
Abilità (1), ***Amicizia*** (2), ***Apertura magica*** (1), ***Arma possente*** (2), ***Chiusura magica*** (1), ***ESP*** (2), ***Globo luccicante*** (1), ***Lampo*** (1), ***L'oro degli sciocchi*** (1), ***Nebbia*** (2), ***Pace*** (1), ***Tiro sicuro*** (2), ***Tuono*** (1).

Antico Ordine di Allansia
Abituati a viaggiare anche per le terre più selvagge e inospitali di Allansia, i Maghi dell'Antico Ordine sono esperti di Incantesimi di sopravvivenza e resistenza alle situazioni più perigliose:
Anima Oggetto (2), ***Breccia*** (2), ***Combustione*** (2), ***Confusione*** (1), ***Creare acqua*** (0), ***Dov'è la mia casa?*** (1), ***Frantumare*** (2), ***Mano di ferro*** (1), ***Oltrevisione*** (2), ***Respirare sott'acqua*** (2), ***Scurovisione*** (2), ***Sentinella*** (2), ***Torcilingua*** (1).

Collegio dei Sapienti di Salomonis
Questo venerabile ordine di saggi maghi ha il suo quartier generale nelle Sale della Sapienza all'interno del Palazzo Reale. I loro studi vertono soprattutto sugli Incantesimi di conoscenza:
Confusione (1), ***Copia Creatura*** (1), ***Dov'è la mia casa?*** (1), ***ESP*** (2), ***Leggi simboli*** (1), ***Linguaggi*** (1), ***Luce*** (1), ***Lungimiranza*** (1), ***Obbligo di verità*** (1), ***Oltrevisione*** (2), ***Scoprire trappole*** (2), ***Sentinella*** (2), ***Spirito*** (1), ***Torcilingua*** (1).

Alla creazione dello **Stregone** questi possiede una Lista di Incantesimi a propria scelta, selezionati tra i seguenti per un totale di Costo pari al suo Spirito *Iniziale*:
Amicizia (2), ***Attacco*** (3), ***Aura invincibile*** (3), ***Blocco di ghiaccio*** (3), ***Camminare sull'acqua*** (2), ***Colpo letale*** (1), ***Destrezza*** (2), ***Forza*** (2), ***Invisibilità*** (1), ***Lentezza*** (1), ***Mano di ferro*** (1), ***Neutralizzazione*** (2), ***Obbligo di verità*** (1), ***Ombra*** (1), ***Recupero*** (1), ***Respirare sott'acqua*** (2), ***Torpore*** (1).

Preparare gli Incantesimi
Un **Mago** prepara appena sveglio gli Incantesimi che utilizzerà nel corso della giornata.
Dopo essersi rinfrancato e aver eventualmente recuperato con il riposo i punti delle Caratteristiche, egli dispone di un numero di Punti Incantesimo pari al proprio valore corrente di Spirito (non contano Oggetti ed effetti di alcun tipo che innalzino temporaneamente questo valore).
Nella preparazione, che dura circa 1 Ora, egli spende i suoi Punti Incantesimo decidendo quali Incantesimi avere pronti per il resto della giornata, scegliendoli tra quelli che conosce.
Ogni Incantesimo possiede infatti un Costo che va coperto con i Punti Incantesimo a disposizione, ma esso può essere preparato più volte a secondo delle esigenze del Mago.

Per esempio: Damian il Mago ha Spirito 10 e quindi al mattino ha 10 Punti Incantesimo da spendere. Egli conosce solo 4 Incantesimi: ***Fuoco*** *(2),* ***Levitazione*** *(2),* ***Scudo*** *(2) e* ***Abilità*** *(1). Decide di lasciar perdere Scudo e di preparare 2* ***Abilità*** *(2 x 1 Punti Incantesimo = 2), 1* ***Levitazione*** *(1 x 2 Punti Incantesimo = 2) e 3* ***Fuoco*** *(3 x 2 Punti Incantesimo = 6). In questo modo spende il totale dei Punti Incantesimo a sua disposizione per quella giornata e si prepara a partire. Prima che il giorno sia concluso potrà così lanciare 2 volte Abilità, 3 volte Fuoco e 1 volta Levitazione.*

Punti Incantesimo non utilizzati al mattino possono essere conservati nella Riserva del Mago ed essere così destinati a particolari effetti magici da selezionare al momento del lancio.
I Punti in Riserva non utilizzati, così come Incantesimi preparati e non lanciati, sono automaticamente persi al momento del riposo notturno (o di un periodo equivalente).

Uno **Stregone** non deve preparare i suoi Incantesimi al mattino. Li ha a disposizione, in qualsiasi momento, nella misura che crede.

Apprendere nuovi Incantesimi
Le formule che si conoscono alla Creazione del **Mago** derivano dal Collegio scelto e sono tutti Incantesimi di Base. Allo stesso modo, il Maestro dello **Stregone** gli avrà permesso di conoscere qualcuno degli Incantesimi di Base che padroneggia. Molte altre formule sono tramandate segretamente, per la loro potenza e perché esse sono più rare e inusuali.

Gli Avventurieri, Maghi o Stregoni, possono apprendere queste formule solo se ne trovano traccia in tomi, Grimori o Pergamene speciali o se qualche maestro glie le insegna. In ogni caso, per apprendere un Incantesimo sconosciuto, bisogna riuscire in una Prova di Spirito che abbia come svantaggio il valore di Costo dell'Incantesimo. Lo studio dura 3 giorni + 3 giorni per ogni punto di Costo dell'Incantesimo, ma in presenza di un maestro adeguato, questo tempo è ridotto a 2 giorni + 2 giorni per ogni punto di Costo dell'Incantesimo.

Una volta appresi, questi Incantesimi sono conosciuti dall'Incantatore, che potrà sceglierli ogni mattino tra quelli da preparare.

Mago e Stregone possono imparare un qualsiasi numero di Incantesimi.

Lanciare un Incantesimo
Quando un **Mago** vuole lanciare un Incantesimo tra quelli preparati effettua una Prova di Spirito di Difficoltà media. Se questa riesce, allora l'Incantesimo si manifesta come descritto. Altrimenti esso fallisce e i Punti Incantesimo impiegati al mattino per prepararlo sono persi comunque.

Quando uno **Stregone** vuole lanciare un Incantesimo tra quelli che conosce, perde un numero di punti Resistenza pari al Costo dell'Incantesimo ed effettua una Prova di Spirito di Difficoltà media. Se questa riesce, allora l'Incantesimo si manifesta come descritto. Altrimenti esso fallisce e i punti Resistenza sono andati comunque persi. Uno Stregone potrebbe anche uccidersi nel lanciare l'Incantesimo, se la sua Resistenza dovesse arrivare a 0 o meno.

Penalità al lancio degli Incantesimi
Bisogna ricordarsi di applicare alcuni svantaggi tipici alla Prova di Spirito per il lancio degli Incantesimi:

Situazione	**Penalità da applicare (cumulative)**
Incantatore impegnato in Combattimento	2
L'Incantatore indossa Armature che causino svantaggi all'Abilità	3
Incantatore in movimento, impegnato o distratto	2
Impugna 1 Scudo, 2 Armi o 1 Arma a 2 mani	1

Trionfi e Incidenti Magici
Se durante la Prova di Spirito l'Avventuriero ottiene un Trionfo, l'Incantesimo riesce come previsto e il Mago recupera i Punti Incantesimo spesi: l'Incantesimo non costa Punti Incantesimo!
Se invece avviene un Incidente, il *GamesMaster* può decidere di causare al Mago tutti gli spiacevoli effetti collaterali che gli vengono in mente (per esempio: il ***Fuoco*** gli si ritorce contro, la ***Forza*** diventa ***Debolezza*** e viceversa, ***Resistenza***, ***Abilità*** e ***Fortuna*** funzionano al contrario).
Per alcuni esempi di Incidenti magici si veda **Il Libro del Mago**.

Durata standard
Molti Incantesimi hanno una *Durata standard* che corrisponde a 3d6 minuti di tempo *di* gioco, secondo un lancio di dadi effettuato segretamente dal *GamesMaster*.

Riserva del Mago
Un Mago può decidere, al momento della preparazione degli Incantesimi, di conservare alcuni Punti Incantesimo nella sua Riserva. Questi non possono essere utilizzati successivamente per selezionare altri Incantesimi, ma solo per generare effetti magici particolari, come:

- Personalizzare un Incantesimo
- Combinare 2 Incantesimi
- Raddoppiare durata, estensione o portata dell'Incantesimo
- Lanciare Incantesimi Sicuri

Personalizzare un Incantesimo
È possibile personalizzare un Incantesimo aggiungendo varianti coreografiche, spettacolari o effetti aggiuntivi, che aggiungono un Costo ulteriore dell'Incantesimo (da 1 a 6, a scelta del *GamesMaster*).
L'Incantesimo non può avere effetti concreti o pratici ulteriori a quelli comuni dell'Incantesimo e l'eventuale tiro di Prova o per *Tentare la Fortuna* del bersaglio funziona come sempre.
Per ogni 1 punto di incremento al Costo dell'Incantesimo, tuttavia (siano essi espressi in termini di Punti Incantesimo o punti Resistenza) il tiro a cui è eventualmente soggetto il bersaglio acquisisce uno svantaggio di 1.
I Maghi possono personalizzare gli Incantesimi accedendo ai propri Punti Riserva, mentre gli Stregoni sacrificando punti Resistenza.

Combinare 2 Incantesimi
L'Incantatore può combinare 2 Incantesimi e lanciarli nella stessa azione, semplicemente pagando il Costo di entrambi (in Punti Incantesimo o punti Resistenza) +2.
I Maghi possono Combinare 2 incantesimi accedendo ai propri Punti Riserva, mentre gli Stregoni sacrificando punti Resistenza aggiuntivi.
Tutti i tiri e le Prove necessarie per i 2 Incantesimi devono essere regolarmente effettuati.

Aumentare durata, estensione o portata dell'Incantesimo
Spendendo il doppio del Costo dell'Incantesimo, un Incantatore può raddoppiarne la durata in termini di tempo, raddoppiarne l'estensione in termini di bersagli (il doppio dei bersagli o bersagli + grandi di 1 Taglia) o aumentarne di un grado la Distanza (oppure raddoppiarne la gittata in termini di Metri/Caselle, se si preferisce una maggiore precisione).
I Maghi possono scegliere questi effetti, anche cumulativi, accedendo ai propri Punti Riserva, mentre gli Stregoni sacrificando punti Resistenza aggiuntivi.
Tutti i tiri e le Prove necessarie per l'Incantesimo devono essere regolarmente effettuati.
Questi effetti sono applicabili solo quando i parametri di durata, estensione e gittata sono chiaramente identificabili nella descrizione dell'Incantesimo.

Lanciare Incantesimi Sicuri
Spendendo 1 punto aggiuntivo di Costo al momento del lancio dell'Incantesimo, prima di effettuare la Prova di Spirito, l'Incantatore può effettuare 2 volte tale Prova e scegliere il risultato che preferisce.
I Maghi possono scegliere questo effetto accedendo ai propri Punti Riserva, mentre gli Stregoni sacrificando punti Resistenza aggiuntivi.

Lista degli Incantesimi - Incantesimi di Base

Questi sono gli Incantesimi più diffusi e quelli che gli Incantatori posseggono e a cui possono accedere all'inizio delle proprie Avventure. Una volta determinati quali di essi siano conosciuti dall'Avventuriero, a seconda del Collegio di Magia che ha frequentato o dell'Apprendistato da Stregone che ha svolto, tutti gli altri Incantesimi possono poi essere imparati nel corso delle Avventure.
Si consiglia al *GamesMaster* di far utilizzare, scoprire e imparare questi Incantesimi ai personaggi per un certo numero di Avventure, prima di passare a quelli Avanzati. Una buona idea potrebbe essere quella di far impratichire gli Avventurieri con gli Incantesimi di Base per le prime 4 Avventure, per poi cominciare ad inserire elementi più avanzati quando essi saranno diventati Avventurieri provetti.

Tutti gli Incantesimi possono applicarsi solo se l'Incantatore vede il bersaglio al momento del lancio e finché deve interagire mentalmente con esso o rimanervi concentrato.
Le Distanze segnate nella descrizione dell'Incantesimo sono quelle a cui deve trovarsi l'eventuale bersaglio al momento del lancio; successivamente questi si può spostare e allontanare, mantenendo gli effetti dell'Incantesimo finché dovuto.
Eventuali eccezioni a queste regole sono riportate nella descrizione dell'Incantesimo.

Abilità (1): permette di far recuperare a 1 Avventuriero fino 4 punti di Abilità corrente. Distanza corta.

Amicizia (2): Per tutta la *Durata standard* rende 1 Animale o 1 Umanoide che non superi una Prova di Spirito di Difficoltà media un devotissimo amico dell'Incantatore, pronto anche a battersi per lui. Distanza media.

Anima Oggetto (2): l'Incantatore riesce ad animare 1 Oggetto di Taglia piccola o fino a 6 di Taglia minuscola entro una Distanza corta per 2 minuti. L'Oggetto animato si muove anche a mezz'aria secondo i comandi dell'Incantatore, che deve rimanervi concentrato. Se usato per combattere (per esempio un'Arma) esso permette all'Incantatore di sferrare Attacchi mettendo in Sfida il proprio Spirito. In questo caso, l'Oggetto perde l'animazione appena perde una Sfida di Combattimento.

Apertura magica (1): apre qualsiasi serratura comune o dissolve ***Chiusura magica***. Distanza corta.

Arma possente (2): Per 10 minuti o il Combattimento in corso 1 Arma a contatto viene incantata e garantisce +2 a ogni Attacco (anche Attacchi Sicuri subiti) effettuato con essa. Distanza stretta.

Attacco (3): Per il Combattimento in corso, riduce di 1 l'Abilità e di 2 la Resistenza correnti di ogni Avversario che non superi una Prova di Spirito di Difficoltà media. Distanza corta.

Aura invincibile (3): Per il Combattimento in corso aumenta l'Abilità dell'Incantatore e dei suoi compagni di 1. Distanza media.

Blocco di ghiaccio (3): Intrappola 1 Creatura che non superi una Prova di Abilità di Difficoltà media in un blocco di ghiaccio nero, che la uccide immediatamente. Intrappola per la *Durata standard* ma non uccide Creature Magiche e Non Morti. Distanza media.

Breccia (2): riduce in ghiaia e sabbia un muro di pietra, per un volume di 1 metro cubo. Distanza corta.

Camminare sull'acqua (2): Per tutta la *Durata standard* l'Incantatore può camminare sull'acqua, la neve, terreni melmosi e sabbie mobili.

Chiusura magica (1): chiude per magia una qualsiasi serratura, creando una parola d'ordine magica che la apre e chiude a piacimento. Un Incantesimo ***Apertura magica*** può dissolverlo. Distanza corta.

Colpo Letale (1): Infligge 1d6 Danni da Forza a 1 Avversario che fallisca una Prova di Abilità di Difficoltà media. Distanza media.

Combustione (2): l'Incantatore può avviluppare 1 Oggetto combustibile o 1 Creatura entro una Distanza corta in una vampa di fuoco grande circa 1 metro cubo. Riuscire in una Prova di Abilità di Difficoltà media permette di evitare la vampa. Chi viene colpito dalla vampa subisce 3 Danni e prende fuoco (vedi regole sul Fuoco).

Confusione (1): il bersaglio che fallisca una Sfida di Abilità e sia toccato dall'Incantatore subisce per 1 minuto -6 a tutti i tiri di Abilità e Spirito. Se invece il bersaglio vince la Sfida, porta a segno contro l'Incantatore un Attacco Sicuro in più rispetto a quello fatto al momento del Lancio dell'Incantesimo. Non funziona contro Demoni, Non Morti, Creature Magiche. Distanza stretta.

Contro-Incantesimo minore (1-4): permette di dissipare qualsiasi Incantesimo di Base e Trucco di durata non istantanea. Il Contro-Incantesimo può essere memorizzato dai Maghi al costo di 1 Punto Incantesimo ed essi non devono decidere al momento della preparazione quale Incantesimo dissiperanno. Gli Stregoni devono sacrificare tanti punti Resistenza quanto il costo dell'Incantesimo +1. Distanza media.

Copia Creatura (1): per la durata del Combattimento riproduce esattamente una Creatura contro la quale il gruppo sta combattendo (o presente ad un Incontro), alle sue correnti Caratteristiche e con tutti i suoi poteri, proprietà e Attacchi. La Creatura è sotto il controllo dell'Incantatore e può combattere per lui, ma questi deve restarvi concentrato. Non funziona su Mostri, Demoni e Creature con + di 9 di Resistenza *Iniziale* (ma in quest'ultimo caso, l'Incantatore può aumentare l'estensione dell'Incantesimo). Distanza corta.

Creare acqua (0): riempie di acqua potabile le mani a coppa dell'Incantatore. Questo Incantesimo di Base può anche essere considerato un Trucco (vedi **Il Libro del Mago**).

Debolezza (2): Per tutta la *Durata* standard, riduce della metà, arrotondata per eccesso, la Resistenza corrente di 1 Avversario che non superi una Prova di Resistenza di Difficoltà media. Non funziona su Non Morti e Demoni. Distanza corta.

Destrezza (2): Per il Combattimento presente, ogni volta che l'Incantatore viene colpito, subisce 1 Danno in meno del dovuto (minimo 1).

Dov'è la mia casa? (1): permette all'Incantatore di conoscere la direzione esatta di 1 luogo che cerca e che già conosce (almeno su una mappa). La sensazione dura 1 Turno.

ESP (2): l'Incantatore riesce a leggere nella mente di 1 Umanoide o 1 Ibrido entro Distanza media che fallisca una Prova di Spirito di Difficoltà media, non per conoscerne nel dettaglio i pensieri, bensì per sapere se menta, se sta ingannando e quali siano le sue emozioni principali.

Fortuna (1): permette di far recuperare a 1 Avventuriero fino 4 punti di Fortuna corrente. Distanza corta.

Forza (2): Per il Combattimento presente, ogni volta che l'Incantatore colpisce un Avversario con un Arma, gli infligge 1 Danno in più del normale.

Frantumare (2): l'Incantatore può frantumare in mille pezzi 1 Oggetto fragile o 1 Creatura (le sue ossa o una parte di esse, per esempio) entro Distanza corta, grande circa 1 metro cubo. Riuscire in una Prova di Resistenza di Difficoltà media permette di evitare di venire frantumati. Gli effetti del Frantumare non sono soggetti ad Assorbimento.

Freccia magica (2): scaglia un dardo incantato che colpisce automaticamente il bersaglio causandogli 1d6 Danni da Forza. Distanza media.

Fuoco (2): scaglia una sfera infiammata entro Distanza media che causa 1d6 Danni da Fuoco a 1 Creatura bersaglio (che può evitare il Danno se supera una Prova di Abilità di Difficoltà media) oppure crea un muro di fiamme entro Distanza corta che tenga gli Avversari a distanza per tutta la *Durata standard*. Chi attraversa il muro di fuoco subisce 3 Danni da Fuoco e prende fuoco.

Globo luccicante (2): crea una sfera rutilante che si può materializzare entro Distanza corta. e attira tutte le creature entro 3 metri. Chi fallisce una Prova di Spirito di Difficoltà media rimane ipnotizzato per 3 minuti, o finché non venga richiamato, colpito o attaccato. Non funziona contro Non Morti e Piante.

Illusione (1): crea un qualsiasi inganno della mente che colpisce 1 Umanoide che fallisca una Prova di Spirito di Difficoltà media, ma scompare non appena qualcosa provoca la consapevolezza che essa non sia concreta; le Illusioni non possono infrangere le leggi della vera natura circostante e possono infliggere ferite illusorie, che svaniscono però appena la Creatura bersaglio sviene. Distanza lunga.

Invisibilità (1): Per tutta la *Durata standard* o finché non attacca o tocca una Creatura, l'Incantatore è invisibile. Funziona solo su Umanoidi che falliscano una Prova di Spirito di Difficoltà media.

L'oro degli sciocchi (1): per tutta la *Durata standard* trasforma un cumulo di rocce in un mucchio d'oro. Funziona solo su Umanoidi che falliscano una Prova di Spirito di Difficoltà media. Distanza media.

Lampo (1): causa un lampo che acceca per 1d6 minuti (tirando individualmente) chiunque entro Distanza corta abbia gli occhi aperti in quel momento e non superi una Prova di Spirito di Difficoltà media. Combattere accecati dà -6 ad ogni Attacco. Un Lampo può anche rischiarare per 2 secondi una zona di Oscurità o di Nebbia. Non funziona su Non Morti e Piante.

Leggi simboli (1): permette di leggere correntemente per la *Durata standard* qualsiasi scrittura e simbolo visibile distintamente. Distanza lunga.

Lentezza (1): Riduce di 2 l'Abilità di 1 Avversario che fallisca una Prova di Spirito di Difficoltà media. Distanza corta.

Levitazione (2): l'Incantatore può incantare se stesso, un altro Avventuriero, un Avversario o un Oggetto e muovere a piacimento tale bersaglio in verticale per la *Durata standard*. Distanza corta.

Linguaggi (1): permette di parlare e capire correntemente per la *Durata standard* qualsiasi lingua.

Luce (1): crea attorno all'incantatore una zona di chiarore bianco penetrante dell'intensità della luce di una Lanterna per 15 minuti. Si annulla in presenza di un Incantesimo ***Oscurità***.

Lungimiranza (2): permette di scrutare per 1 minuto 1 Creatura o un Oggetto conosciuto entro la distanza di 10 chilometri.

Mano di ferro (1): l'Incantatore o un bersaglio da lui toccato acquisiscono un vantaggio di 1 all'Abilità per la *Durata standard*.

Nebbia (2): crea attorno all'Incantatore una zona di nebbia che impedisce la vista entro una Distanza media per 15 minuti. Luce comune, Incantesimo ***Luce*** e visioni speciali anche magiche non possono penetrarla. Combattervi dentro dà -6 ad ogni Attacco.
Non funziona contro Non Morti e Demoni.

Neutralizzazione (2): Per il Combattimento presente, ogni volta che un qualsiasi Avversario colpisce l'Incantatore questi tira 1d6. Se il risultato è 1-3 egli non riceve alcun Danno.

Obbligo di Verità (1): 1 Creatura in grado di parlare, che non superi una Sfida di Spirito con l'Incantatore, deve rispondere e deve dire il vero a 1 sua domanda. Distanza corta.

Oltrevisione (2): l'Incantatore o 1 altro personaggio da lui scelto può scrutare attraverso un qualsiasi oggetto come se esso fosse trasparente per la *Durata standard*. Lo spessore massimo è quello di 1 metro. Distanza media.

Ombra (1): Per il Combattimento presente o fino alla sua distruzione, l'Incantatore crea entro la propria Distanza corta un guerriero spettrale, una Creatura Magica che combatte per lui. Le sue Caratteristiche sono: Abilità 7, Resistenza 4, Spirito 4, Attacchi 1, Danni 4, Assorbimento 2.

Oscurità (1): crea attorno all'Incantatore una zona di buio assoluto del raggio equivalente alla Distanza corta per 3 minuti. Luce comune, incantesimi ***Lampo*** e ***Barlume*** e visioni speciali anche magiche non possono penetrarla. Combattere al buio dà -6 ad ogni Attacco. Si annulla in presenza di un Incantesimo ***Luce***. Non funziona contro Non Morti e Demoni.

Pace (1): calma per 2d6 minuti a testa fino a 2 bersagli selezionati entro una Distanza corta dall'Incantatore che non superino una Prova di Spirito di Difficoltà media. Un Avversario pacificato sarà sempre ostile ma rinuncerà ad attaccare per primo e si comporterà come un Avversario corrotto. Non funziona su Non Morti e Demoni.

Paura (1): 1 creatura che fallisca una Prova di Spirito di Difficoltà media diventa impaurita per 2 minuti e fugge via dall'Incantatore il più velocemente possibile. Non funziona su Demoni e Non Morti. Distanza corta.

Raggio di Forza (2): scaglia un raggio di pura energia contro un bersaglio a Distanza media che causa 1d6+3 Danni da Forza se questi non supera una Prova di Abilità di Difficoltà media.

Recupero (1): Trasforma 1 punto Spirito corrente in 3 punti Resistenza correnti. Solo per gli Stregoni.

Resistenza (1): fa recuperare a 1 Avventuriero 4 punti Resistenza correnti. Distanza corta.

Respirare sott'acqua (2): Per tutta la *Durata standard* l'Incantatore non ha bisogno di respirare.

Salto (3): l'Incantatore può compiere un unico passo volante, sorpassando in una sola mossa un alto muro, un fossato, un fiume, o una Distanza corta o media (la stessa che verosimilmente avrebbe potuto attraversare correndo per una decina di secondi).

Scoprire trappole (2): avverte l'Incantatore di qualsiasi Trappola si trovi entro Distanza corta per 1 minuto. Non insegna il modo di disinnescarla o evitarla.

Scudo (2)*:* per tutta la *Durata standard* crea uno scudo di Forza invisibile e intangibile che impedisce ad Attacchi fisici, frecce e oggetti concreti di passare in entrambe le direzioni; lo Scudo può proteggere fino a 6 Avventurieri più il Mago e non funziona contro Incantesimi. Può anche essere usato per evitare danni da valanghe o cadute.

Scurovisione (2): l'Incantatore o 1 bersaglio a sua scelta entro Distanza corta ottengono la possibilità di vedere nel buio più completo per 20 minuti. Non funziona in presenza di un qualsiasi barlume di luce.

Sentinella (2): crea un allarme magico che sorveglierà per 12 ore un punto preciso attorno ad un accampamento, un punto particolare di una stanza o un corridoio, un Forziere, una Porta o perfino una tasca. Appena qualcuno o qualcosa attraversa il punto sorvegliato, l'Incantatore lo viene a sapere magicamente. Distanza lunga.

Sonno (2): se fallisce una Prova di Spirito di Difficoltà media, la Creatura bersaglio cade in un sonno profondo da cui si riscuote solo se attaccata o alla scadenza della *Durata standard*. Non funziona contro Demoni, Mostri, Creature Magiche e Non Morti. Distanza media.

Spirito (1): permette di far recuperare a 1 Avventuriero fino 4 punti di Spirito corrente. Distanza corta.

Stanchezza (1): per la durata di 1 Combattimento 1 singola Creatura che non superi una Prova di Resistenza di Difficoltà media subisce una riduzione di 1d6 alla sua Abilità e 1d6 alla sua Resistenza correnti. Non funziona su Demoni, Non Morti, Mostri e Creature Magiche. Distanza corta.

Tiro sicuro (2): Per 10 minuti o il Combattimento in corso 1 Arma a distanza viene incantata e garantisce +2 a ogni Attacco effettuata con quell'Arma. Distanza corta.

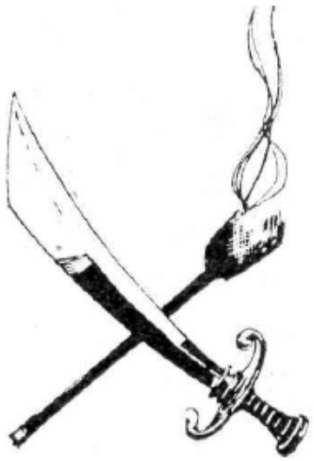
Torcilingua (1): il bersaglio che fallisca una Prova di Spirito di Difficoltà media perde la capacità di parlare (e di lanciare Incantesimi) per 2 minuti. Distanza corta.

Torpore (1): Per ogni Avversario presente in Combattimento bisogna tirare un numero di d6 pari ai suoi punti correnti di Resistenza. Se esce un 6 su almeno un tiro, la Creatura non subisce gli effetti dell'Incantesimo, altrimenti cade addormentata per la *Durata standard* e può essere uccisa o evitata. Non funziona su Non Morti, Demoni e Creature Magiche. Distanza corta.

Triplicazione (2): l'Incantatore crea due copie illusorie di se stesso per 3 minuti, oppure fin quando una di esse non colpisce o viene colpita. Un Avversario che combatte contro l'Incantatore e le sue copie ha delle probabilità uguali di colpire ciascuno di loro. Funziona solo contro Umanoidi che non superino una Prova di Spirito di Difficoltà media.

Tuono (1): causa un tuono che assorda per 1d6 minuti (tirando individualmente) chiunque entro Distanza corta abbia le orecchie non tappate in quel momento e non superi una Prova di Spirito di Difficoltà media. Non funziona su Non Morti e Piante.

Vigore (1): conferisce all'Incantatore la forza di un Troll per 1 singola azione. Se si usa per esempio per Forzare una Porta o un Forziere si ottiene +6 alla Prova e non si subiscono Danni.



10. Erboristeria

Procedendo verso nord lungo la strada giungi ben presto nei pressi di una piccola erboristeria sulla tua sinistra.
Sbirciando dalla vetrina vedi un bancone di legno sormontato da un paio di scaffali, e diversi sacchi contenenti erbe assortite giacciono sparsi sul pavimento.
Una piccola arcata si apre sul retro del negozio, e conduce ad un'altra stanza.
Sulla porta pende un cartello con scritto 'Aperto', ma nella bottega non sembra esserci anima viva.

La Città dei Ladri

Procedere tra il fango della palude è un'impresa molto faticosa.
Ti fermi a riposare sulla riva di una pozza stagnante dove crescono diverse piante e funghi, spesso usate da erboristi e farmacisti: la Stella del Ghiaccio, con i suoi fiori a forma di fiocchi di neve; l'Eufrasia, una pianta con foglie nere e fiori bianchi; la Rospospera, una pianta dalle piccole foglie picchiettate verdi e marroni; e l'Ipnospino, che ha come caratteristica principale l'emanazione di spore che inducono l'ipnosi.

Sollevando il coperchio, scopri che la bara è completamente vuota, fatta eccezione per alcuni vecchi abiti ammuffiti.
Rovistando tra i vestiti, tutto quello che trovi è un falcetto dalla lama d'oro ed un sacchetto pieno di erbe essiccate, che riconosci come foglie di Grilloteschio, un arbusto che viene spesso usato nei processi di imbalsamazione.
Puoi prendere sia il falcetto che le erbe, prima di continuare per la tua strada.

Ti racconta di essere un erborista, e di avere deciso di stabilirsi a Blackmire perché in questa zona paludosa crescono tutti gli ingredienti necessari per esercitare il suo mestiere.
Non hai niente da perdere a raccontare all'uomo della palude la tua missione: mentre stai parlando, egli ti ascolta attentamente, fissandoti con i suoi grandi occhi sporgenti.
Quando termini il racconto, ti offre il suo aiuto: "Se lo desideri, e se qualche erba, pianta o fungo con te porti, prepararti una pozione potrei che utile nella tua missione si dimostrerebbe."

Un cartello vistosamente dipinto appeso sopra la prossima bancarella recita: 'Fogliadicicuta & Erbadeiporci – Erboristi'. Il banco è pieno di erbe, chiuse in barattoli e bottiglie, e vi è posato un bilancino di precisione in ottone.
Due uomini stanno in piedi dietro a queste mercanzie, e ti sorridono in maniera inquietante.
Il primo ti ricorda un maiale dai piccoli occhi lucenti, mentre il suo compare è alto e magro, con un ceffo patibolare.
"Erbadeiporci, amico mio, sembra che abbiamo un cliente," dice l'uomo alto, che capisci essere Fogliadicicuta.

Il Distruttore di Incantesimi

Un Erborista, nel proprio laboratorio o dotato della propria Cassetta dell'Erborista, può realizzare Pozioni a partire dai giusti Componenti, riuscendo in una Prova di Abilità di Difficoltà media.

Per preparare una Dose di Pozione serve 1 Ora di tempo e alcune Dosi di diversi Componenti. Gli Erboristi dotati di laboratorio possono creare più Dosi di Pozione contemporaneamente, usando più Dosi di Componenti, ma un Erborista che utilizza solo la sua Cassetta dovrà preparare per forza 1 Dose di Pozione alla volta.

Ogni Dose può essere bevuta da una sola persona, su cui avrà effetto.

Ogni Dose necessita di 1 apposita Boccetta, che non è compresa nella Cassetta, può essere riutilizzata più volte ed è un vero e proprio Oggetto per il calcolo dell'Equipaggiamento. Nella descrizione seguente è specificato il nome della Pozione da realizzare, il suo costo comune di mercato (ovvero il doppio del costo dei suoi Componenti) e quante Dosi di singoli Componenti bisogna utilizzare.

Ecco quindi le più importanti e diffuse tipologie di Pozione realizzate in Allansia:

- **Controveleno** (10 PO): Malagicone 1, Boleto Sudario 1, Vischio 1. Guarisce da tutti i Veleni.
- **Distillato di Boggart** (10 PO): Balsamina 1, Robbia 1, Fungo Fango 1. Consumato alla fine di un Combattimento, fa recuperare la metà dei punti Resistenza appena persi.
- **Elisir di Alymer** (18 PO): Vischio 1, Foglie Spirito 1, Ipnospino 1. + 2 Spirito per 1 minuto.
- **Elisir di Benedizione** (14 PO): Ortica Draconica 2, Malagicone 1, Rospospera 1. Elimina tutte le Maledizioni tranne la Licantropia e il Vampirismo.
- **Elisir di Liberazione** (18 PO): Medusea 1, Tangerino 1, Fungo Fango 1. Annulla gli effetti di Pietrificazione e Paralisi, se si riesce a farlo bere alla vittima
- **Elisir di Purificazione** (16 PO): Amaranta 1, Tangerino 1, Malagicone 1. Guarisce da tutte le Malattie.
- **Elisir di Resurrezione** (40 PO): Stregonia 1, Erba Fenice 3, Foglie Spirito 2. Fa tornare in vita un Avventuriero morto (ma non distrutto) da meno di 24 ore. Rimuove tutte le Malattie e i Veleni, ma non le Maledizioni possedute e i loro effetti.
- **Filtro anti-licantropo** (20 PO): Belladonna 4, Amaranta 1, Balsamina 1, Signora Scarlatta 1. Impedisce la trasformazione in Licantropo o altra creatura mannara di una vittima o uccide un mannaro già tramutato.
- **Filtro anti-morte** (18 PO): Boleto Sudario 1, Grilloteschio 1, Amaranta 3. Cura da tutti gli effetti causati da Non Morti diversi dal Vampirismo.
- **Filtro anti-vampiro** (20 PO): Aglio 2, Signora Scarlatta 2, Erba Fenice 2. Impedisce la trasformazione in Vampiro di una vittima o uccide un Vampiro già tramutato.
- **Infuso del Brivido caldo** (14 PO): Stella del Ghiaccio 1, Rospospera 1, Aridaria 1. Protegge dal freddo comune e da Danni da Gelo per 1 ora.
- **Infuso della Salamandra** (12 PO): Grilloteschio 1, Ortica Draconica 1, Erba Fenice 1. Protegge dalle fiamme e dai Danni da Fuoco per 1 minuto.
- **Infuso di Vista Sacra** (16 PO): Erba Fenice 1, Eufrasia 1, Foglie Spirito 1. Permette di vedere attraverso le illusioni, magiche o soprannaturali.
- **Pozione di Abilità** (20 PO): Tangerino 2, Eufrasia 1, Aridaria 1. Ripristina l'Abilità al punteggio *Iniziale*.
- **Pozione di Fortuna** (20 PO): Stregonia 2. Aumenta di 1 il punteggio *Iniziale* di Fortuna e ripristina questo valore corrente al suo nuovo massimo.
- **Pozione di Resistenza** (20 PO): Balsamina 3, Fungo Fango 1. Ripristina la Resistenza al punteggio *Iniziale*.
- **Pozione di Guarigione** (6 PO): Balsamina 1, Robbia 1, Boleto Sudario 1. Permette di recuperare 6 punti di Resistenza corrente.
- **Pozione di Mutamento** (18 PO): Fungo Fango 1, Ipnospino 1, Malagicone 1. Trasforma per 1 ora in un'altra persona.
- **Pozione di Sonno** (22 PO): Erba del Sonno 2, Ipnospino 1. Chi fallisce una Prova di Resistenza di difficoltà elevata cade in un sonno profondo per 1d6 ore.
- **Pozione di Spirito** (20 PO): Signora Scarlatta 2, Foglie Spirito 1, Ipnospino 1. Ripristina lo Spirito al punteggio *Iniziale*.

Componenti delle Pozioni
I Componenti segnati nella descrizione della Pozione hanno, anche presi singolarmente, delle proprietà particolari.
Essi possono essere acquistati nei mercati specializzati o presso Erboristi, Streghe e Guaritori di Campagna, ma non sono in vendita nei comuni negozi e nei luoghi in cui si acquista l'Equipaggiamento comune. Il *GamesMaster* può decidere anche variazioni sul prezzo e limiti alle quantità di Dosi e Componenti a disposizione dal venditore.

Inoltre, è possibile trovare queste piante e funghi negli ambienti a loro propri, *Tentando la Fortuna* ed essendo *fortunati* ogni volta che si cerca 1 Componente ben preciso, di cui si riescono quindi a trovare 1d6 Dosi.
Piante considerate "Rare" necessitano di 2 *Tentativi della Fortuna* riusciti consecutivi per essere trovate, effettuati in sequenza immediata dallo stesso cercatore.
Ogni Dose è considerata 1 Oggetto.

Tra tutti i Componenti descritti, la più pericolosa è certo la Stregonia. Il suo abuso causa una piaga terribile e difficilmente guaribile, immune agli effetti dell'Elisir di Purificazione. Ogni volta che un Avventuriero assume, sotto qualsiasi forma, 1 Dose di Stregonia, deve segnarlo nelle Note. Quando si saranno assunte 7 Dosi complessive di Stregonia (anche nell'arco di un'intera vita), il Avventuriero cadrà preda del Male della Stregonia.

Questo male riduce il punteggio di Fortuna *Iniziale* di 1 al giorno, fino a raggiungere lo 0. Pochi sono coloro che riescono a sopravvivere a lungo in queste condizioni.

Alcuni Erboristi possono interagire con gli Avventurieri e preparare per loro le Pozioni, se questi portano loro i giusti Componenti. Questo può essere un favore o necessitare un pagamento pari a metà del valore di mercato della pozione.

Componente	Costo	Reperibilità	Ambiente	Proprietà
Aglio	1	comune	Pianura	Allontana i Vampiri. +1 Danni per 1 Combattimento se usata sull'Arma
Amaranta	2	comune	Pianura	Se masticata, riduce di 1 (fino al minimo di 1) i Danni inflitti da Malattie
Aridaria	2	comune	Deserto	Se masticata permette di fare a meno di acqua per 1 giorno
Balsamina	3	comune	Pianura	+1 Resistenza corrente
Belladonna	1	comune	Foresta	Guarisce da 1 morso di un Licantropo, ma causa 2 Danni
Boleto Sudario	1	comune	Sotterraneo	Se masticato, riduce di 1 (fino al minimo di 1) i Danni inflitti da Veleni
Erba Fenice	3	rara	Palude	Se masticata, produce l'effetto dell'Incantesimo ***Fuoco*** (solo sfera)
Eufrasia	2	comune	Palude	Se consumata assieme a 1 Provvista dà +1 alla Abilità corrente
Foglie Spirito	3	comune	Foresta	Se consumata assieme a 1 Provvista dà +1 allo Spirito corrente
Fungo Fango	1	comune	Foresta	1 Dose può essere consumata come se fosse 1 Provvista
Grilloteschio	2	comune	Sotterraneo	1 Dose impedisce la decomposizione dei tessuti e preserva i morti
Ipnospino	5	rara	Palude	1 Dose rende immuni per 1 ora da ***ESP***
Malagicone	3	rara	Palude	Se consumata assieme a 1 Provvista dà +1 alla Fortuna corrente
Medusea	5	rara	Deserto	Se masticata, Paralizza per 1 ora (Prova Resistenza di Difficoltà media)
Ortica Draconica	1	comune	Pianura	Se masticata, da +1 ad un tiro per evitare o rimuovere Maledizioni
Erba del Sonno	3	rara	Pianura	Con una Prova di Abilità fa addormentare un Avversario per 1 minuto
Robbia	1	comune	Pianura	Se consumata assieme a 1 Provvista guarisce 1 Danno aggiuntivo
Rospospera	2	comune	Palude	Se masticata, produce l'effetto dell'Incantesimo ***Forza***
Signora Scarlatta	1	comune	Deserto	Se bruciata, vantaggio 1 allo Spirito per 1 minuto
Stella del Ghiaccio	3	rara	Palude	Se masticata, causa l'effetto dell'Incantesimo ***Debolezza***
Stregonia	5	rara	Palude	Riporta la Fortuna al valore *Iniziale*
Tangerino	3	rara	Deserto	Se masticato, riduce di 1 (fino al minimo di 1) i Danni inflitti da Malattie
Vischio	1	comune	Foresta	+1 alla Fortuna corrente

11. Bestiario

Con una tremenda esplosione il coperchio della Bara dello Ombre si apre.
Dal fitto fumo nero che si sprigiona dalla Bara esce un orribile abominio, una creatura da incubo, alta almeno cinque metri. Il tronco della creatura è umanoide, ed è ricoperto di scaglie del colore del bronzo. Dalle sue spalle si aprono due enormi ali membranose, simili a quelle dei pipistrelli; spine affilate percorrono la sua schiena,
che termina con la lunga scattante coda di un drago. La testa del mostro demoniaco è simile a quella di un lupo, ma molto più grande, con zanne lunghe come coltelli e due ampie corna ricurve che spuntano dalla sua fronte.

Il Distruttore di Incantesimi

Non hai altra scelta che aprire la porta: il muro è troppo liscio per poterlo scalare. Fai un respiro profondo, giri la maniglia ed entri in un abisso dal pavimento coperto di sabbia.
Là, alto dieci metri, eretto sulle grosse zampe posteriori davanti alla doppia porta sulla parete opposta, c'è un enorme mostro simile a un dinosauro.
Ha la pelle verde, coriacea e maculata, e una bocca piena di denti affilati come rasoi. Le mascelle si aprono e si chiudono con una forza che spezzerebbe qualsiasi osso, e nemmeno tu puoi fare a meno di tremare mentre ti avvicini con la spada sguainata.

Il Labirinto della Morte

Quando sfoderi la spada l'oste lancia un sonoro fischio.
Una botola nascosta dietro al bancone si apre, e senti un basso grugnito. Una testa ripugnante appare dalla botola, ed il grosso corpo verde di un Troll emerge dallo scantinato: è armato con una clava di legno.
L'oste punta l'indice contro di te, ed il Troll cammina lentamente oltre il bancone, agitando in aria la sua clava. I clienti della taverna iniziano ad urlare: "Lotta! Lotta! Lotta!" Si sono alzati tutti in piedi, ed hanno formato un cerchio attorno a te ed al Troll: sei costretto a combattere.

La Città dei Ladri

Mentre vi fate strada verso l'ingresso del cimitero, le ombre della sera calano come un sudario. Proprio quando ormai scorgete l'uscita, davanti a te risuona una risata raggelante, e da dietro una grossa lapide emerge una figura.
È una donna dalla pelle pallidissima e dai lineamenti aristocratici. I suoi occhi sono sfere gemelle di incubo, e la sua bocca si spalanca a rivelare zanne che luccicano alla luce della luna. "Lady Lotmora!" esclama Elindora. "Siamo perduti!"
"Poveri sciocchi," ringhia la Vampira, "pensavate di potermi distruggere!" Ride come una pazza, e fa un gesto alla sua sinistra; quattro figure compaiono alla vista. Sono Vampiri! Tre erano chiaramente dei contadini, mentre il quarto doveva essere un soldato di Fort Bloodrise.
Sui loro volti la sete di sangue è come una maschera, e hanno completamente perduto la ragione.

Il Signore dei Lich

A partire dalle Creature presentate in *Fighting Fantasy - The Introductory Role-playing Game*, passando per quelle di *Dungeoneer* e *Blacksand* e arrivando, man mano, a quelle di *Out of the Pit* e *Beyond the Pit*, ecco una descrizione sintetica degli esseri più comuni dell'Allansia e di tutto il mondo di *Fighting Fantasy*.
Ogni volta che le informazioni in questi testi risultavano diverse si è cercato di sintetizzarle o esporle tutte. Quando le informazioni risultavano contraddittorie si è proceduto invece a una scelta ragionata basata su un giudizio critico complessivo dei testi. Alcuni elementi "tecnici" sono stati modificati o aggiunti per compatibilità col presente regolamento, sempre nel solco dell'idea originale.

Il *GamesMaster* ricordi che lo spirito di *Fighting Fantasy* non è quello di presentare Creature inserite in un contesto credibile e realistico, quanto piuttosto di stupire continuamente con esseri sempre nuovi e bislacchi, inquietanti e imprevedibili. Anche le creature più comuni del fantasy, come Orchi e Goblin, appaiono spesso in situazioni inverosimili e strane.
Si tenga conto di questo stile e colore di gioco nello scegliere gli Incontri da porre sulla strada dei Giocatori.

Descrizione delle Creature
Mentre nella ***Lista delle Creature*** si troveranno semplicemente il nome della Creatura, una sua descrizione essenziale e l'elenco delle sue particolarità di tipo regolistico, ecco invece quello che si troverà nella ***Tabella delle Creature***:

Tipo di Creatura:	una tipizzazione che serve a definire l'ambito di Incantesimi ed effetti;
Ambiente:	il territorio più tipico di una Creatura;
Taglia:	le dimensioni, per definire i Danni che infligge e altri effetti;
Abilità:	il punteggio di Abilità della Creatura;
Resistenza:	il punteggio di Resistenza della Creatura;
Spirito:	il punteggio di Spirito della Creatura;
Attacchi:	il numero di Attacchi della Creatura;
Danni:	quanti Danni infligge la Creatura ad ogni colpo;
Numero:	il numero di Creature che si possono trovare in un tipico Incontro.

In questo regolamento si è scelto volutamente di ignorare la "reazione" tipica di una creatura. Gli Avversari saranno quasi sempre ostili, subdoli e malevoli; al limite si lasceranno distrarre o corrompere da Provviste (Animali) o Pezzi d'Oro (Umanoidi) ma faranno sempre di tutto per danneggiare gli Avventurieri. Altri Incontri saranno più amichevoli o neutrali e potranno fornire aiuto o consigli ai Giocatori.

Ambienti
Creature che potrebbero vivere solo in una parte di tali Terreni potrebbero avere un'apposita specificazione all'interno della loro descrizione.

Pianura (comprende anche: Collina, Steppa)
Montagna
Palude
Fiumi (comprende anche: Laghi)
Mare (comprende anche: Rive, Oceani, Fondali)
Foresta
Giungla
Deserto
Ghiaccio (comprende anche: Tundra)
Sotterraneo (comprende anche: Rovine, Dungeon, Caverne, Miniere)

Tipi di Creatura
Ecco i Tipi delle Creature di *Fighting Fantasy Essence - Dimensione Avventura*:

Animali. Comprende Animali, Uccelli, Pesci, Anfibi, Rettili e Cefalopodi, ma solo nella misura in cui si tratti di Creature (seppure primordiali, gigantesche o particolari) perfettamente naturali e identificabili facilmente in semplice "fauna". Sono in genere soggetti a tutti gli effetti, gli Incantesimi e i Veleni, a parte quando specificato altrimenti. La loro connotazione territoriale non preclude il fatto che Animali di specie equivalenti si possano trovare in Ambienti diversi.

Demoni. Esseri crudeli, astuti, brutali, efferati e provenienti da luoghi esterni al mondo, i Demoni si possono trovare in ogni Ambiente, nel luogo in cui sono stati evocati o vincolati. Sempre immuni a Veleni e a molti effetti magici, molti tra essi possono essere invulnerabili a tutti i colpi che non siano sferrati con Armi d'Argento o perfino più potenti.

Ibridi. Comprende Creature mannare, mutaforma e chimere generate da cause demoniache, magiche o semplicemente biologiche Sono esseri che possono trasformarsi o mutare in aspetti diversi. Generalmente sono soggetti a tutti gli effetti che affliggono anche gli Umanoidi, ma le più potenti possono essere immuni a tutti i colpi che non siano sferrati con Armi d'Argento.

Insetti. Comprende Molluschi, Vermi, Crostacei, Miriapodi, Insetti e Aracnidi, ma solo nella misura in cui si tratti di creature (seppure primordiali, gigantesche o particolari) perfettamente naturali e identificabili facilmente in semplice "fauna". Sono in genere immuni a Veleni e a Incantesimi di illusione o inganno, a parte quando specificato altrimenti. Come nel caso degli Animali, la loro connotazione territoriale non preclude il fatto che specie equivalenti si possano trovare in Ambienti diversi.

Magiche. Comprende esseri fatati, Elementali, Costrutti e creature magiche e fantastiche che non hanno una natura biologica o un'origine naturale. In quanto tali, sono immuni a Veleni e a molti effetti magici oltre che alla maggior parte delle interazioni possibili al di fuori del Combattimento.

Mostri. Comprende le Melme e altri esseri straordinari, seminaturali e fuori scala. Sono in genere un incrocio tra Animali, Ibridi e Creature magiche. Ogni essere che non rientri nelle altre categorie è considerato un Mostro. I Mostri sono creature spesso generate dalle terribili arti *Marrangha*.

Non Morti. Comprende esseri corporei o spirituali, un tempo viventi, dotati di anima e spesso Umanoidi, rianimati grazie a malevoli volontà e generalmente crudeli e orribili, portatori di terribili contagi e maledizioni. Sempre immuni a Veleni e a molti effetti magici, i più potenti tra essi possono essere invulnerabili a tutti i colpi che non siano sferrati con Armi d'Argento.

Piante. Comprende tutti gli esseri vegetali o di natura vegetale che si possano comportare come Avversari e creature ostili. Le Piante sono in genere immuni a tutti i Veleni e a molti effetti magici basati su illusione e inganno, ma possono imbeversi di alcune sostanze alchemiche (gli Instillati) se questi vengono versati in corrispondenza delle radici.

Umanoidi. Comprende gli esseri simili all'uomo per livello intellettivo, uso del linguaggio, caratteristiche anatomiche e interazione sociale. Se è naturale, parla, cammina e può usare delle armi, allora è un Umanoide, un Tipo che ricomprende anche gli Uomini-Lucertola e tutte quelle creature viventi che non hanno poteri innati, non sono frutto di magia e non vengono da piani esterni e misteriosi. Una possibile ripartizione interna è infine quella tra Umanoidi civilizzati e selvaggi. La grande differenza è che gli Umanoidi civilizzati (quelli, per esempio, delle Razze che i Giocatori possono scegliere per il proprio Personaggio) non hanno Protezione naturale e hanno in genere bisogno di Armature.

Taglia delle Creature e Danni inflitti
La Taglia delle Creature, oltre a servire per comprenderne meglio le dimensioni, determina il Danno aggiuntivo che si somma a quello dell'eventuale Arma utilizzata quando un colpo va a segno. La Tabella relativa è la seguente:

Minuscolo (meno di mezzo metro):	0
Piccolo (circa 1 metro):	+1
Medio (Circa 2 metri):	+2
Grande (circa 3 metri):	+3
Enorme (circa 4 metri):	+4
Mastodontico (circa 5-6 metri):	+5
Colossale (oltre i 7 metri):	+6

Nella voce "Danni" della Tabella sono segnati i Danni "tipici" della Creatura, conteggiando l'Arma naturale che essa può usare comunemente e il modificatore di Taglia. Il tipo di Arma standard a disposizione (qualora presente) ed eventuali Danni speciali sono descritti alla voce relativa nella Lista delle Creature.
La presenza di un "*" allude alla presenza di Danni speciali.
La Taglia non ha nessun altra influenza regolistica e non offre riduzione aggiuntiva del Danno.

Come si può vedere dalla Tabella, la quantità di Danno normale che una Creatura riesce ad infliggere ad un Avventuriero dotato di Armatura comune è in molti casi intorno ai 2 Danni. La regola esposta legata alla Taglia è stata semplificata rispetto alla versione originale e applicata poi pedissequamente. Può capitare comunque che Creature incontrate nei *gamebook* e che infliggevano i 2 Danni canonici (cioè 4 meno la riduzione dell'Armatura, che assorbe 2 Danni) adesso ne infliggano di più.

Si consideri che questa variazione è voluta ufficialmente dagli attuali "sviluppatori" del gioco e che essa può servire a equilibrare la difficoltà di Creature che nel Gioco di Ruolo vengono affrontate non da eroi singoli ma da gruppi agguerriti di Avventurieri.

Varianti delle Creature
Rispetto alla Creatura "base" esistono alcune varianti possibili, legate all'età e a possibili sviluppi della Creatura. Ecco i più comuni, ufficiali e non:

Capo:	+2 Abilità, +2 Resistenza;
Giovane:	-1 Abilità, -1 Resistenza, -1 Spirito;
Grande:	+4 Resistenza, +1 Taglia (fino a "Colossale")
Piccolo:	-2 Abilità, -2 Resistenza, -2 Spirito, -1 Taglia (fino a "Minuscolo");
Sapiente:	+2 Spirito;
Sovrano:	+2 Abilità, +2 Resistenza, +2 Spirito;
Vecchio:	-1 Abilità, -2 Resistenza, +1 Spirito.

Lista delle Creature

Albero carnivoro: *una grande ampolla verde circondata da viticci aggrovigliati e liane.*
Appena una creatura di Taglia Media o minore mette piede sui viticci, sparsi entro la Distanza corta dal tronco, una delle 1d6 Liane tentacolari dell'albero tenta di catturarla e portarla nell'ampolla. Il tentativo riesce in ogni turno in cui l'Albero vince un qualsiasi Scontro di Combattimento. Nell'ampolla si subisce 1 Danno al Minuto per colpa dei succhi digestivi della Pianta e solo i metalli si conservano al suo interno, generando grande accumulo di tesori. Una volta eliminati i tentacoli (che non causano altri Danni) si può colpire l'ampolla, che ha 12 di Resistenza e 0 di Abilità. Dall'interno l'ampolla non può essere danneggiata, ma si può scalare. Chi decide di uscire deve passare attraverso terribili aculei che gli infliggono automaticamente 15 Danni. Superare una Prova di Abilità di Difficoltà elevata o essere *fortunati* permette di subire solo 2d6 Danni. Per quanto riguarda gli Attacchi Sicuri, le liane non sono considerate Avversari a Distanza stretta.

Alligatore gigante: *un rettile gigantesco, feroce, possente e affamato.*
Colpisce con le possenti fauci (6 Danni) e la dura coda (4 Danni) ad ogni Turno. Preferisce attaccare in acqua, anche con agguati o rovesciando piccole imbarcazioni, piuttosto che sulla terraferma, dove subisce uno svantaggio di 2 all'Abilità. Una Prova di Spirito di Difficoltà elevata permette di notarlo quando è in agguato.

Aquila gigante: *un maestoso uccello, dalle grandi ali spiegate e dai pericolosi artigli.*
Al primo colpo, poiché attacca in picchiata, l'Aquila gigante ha +3 alla Forza d'Attacco e può colpire Avversari anche da una Distanza Media. Inoltre, se riesce a colpire 2 volte in successione, riesce ad afferrare automaticamente un personaggio di Taglia Media o minore e portarlo in alto, fino al suo nido. Superare una Prova di Abilità di Difficoltà elevata o essere *fortunati* permette di liberarsi e ricadere a terra senza danni prima che l'Aquila voli via. Raramente attacca Umanoidi. Per la sua natura selvaggia non può essere addomesticata, ma "corrompendola" o facendosela amica, può dare una mano o un "passaggio". Un suo piumaggio completo vale circa 80 Pezzi d'Oro.

Arcantropo *un abitante delle caverne, scimmiesco e semi-umano, primitivo e selvaggio.*
Gli Arcantropi sono Umanoidi selvaggi fermi ad uno stadio evolutivo precedente a quello raggiunto da altre razze. Sono dotati di Pellaccia e indossano protezioni di pelliccia e cuoio che fungono da Armature leggere. Si esprimono per grugniti e non comprendono l'uso del denaro, per tanto il loro è considerato un linguaggio animale e possono essere "corrotti" con delle Provviste invece che con Pezzi d'Oro, come i normali Umanoidi. Usano però, senza alcuna penalità, Armi rudimentali ma efficaci come Lance e Clave. Queste ultime sono considerate come Rami non fragili, ovvero sono armi improvvisate a 1 mano che infliggono 2 Danni da Botta a contatto e a distanza (Corta).
Gli Arcantropi, a differenza di altri simili ominidi, sono sempre feroci e pronti ad attaccare, perfino creando bande numerose che si riuniscono per compiere devastanti scorrerie.
Le Caratteristiche presentate sono quelle di Arcantropi dotati di Clava e ricoperti da pellicce (totale Assorbimento: 2).

Arci-Licantropo (o Signore dei Licantropi, Signore dei Mannari).
L'Arci-Licantropo è il padre di morso di tutti i Mannari di una regione e deve la sua maledizione ad un Demone Lupo o ad una creatura simile (Orso, Ratto). Tutte le bestie mannare della sua discendenza e gli animali affini della regione tendono ad obbedirgli. A parte questa autorità e la sua grande forza, esso agisce come un membro comune della sua stirpe (Lupo mannaro, Ratto mannaro o altro). Altre varianti sono l'uso di Armi di grande impatto rispetto alla normalità di quelle dei suoi discendenti tipici (come lo Spadone con il quale è equipaggiato in Tabella: -1 Abilità, 3 Danni), il poter essere ferito solo da Armi d'Argento o magiche e il fatto che alla sua morte il corpo diventa ricettacolo del Demone Lupo (o degli altri spiriti equivalenti).
Ogni Signore dei Mannari perde la possibilità di usare la Fortuna.
Le statistiche presentate in Tabella si riferiscono al contagio di un Uomo comune da parte di un Demone Lupo che usi Spadone/Morso, ma sono possibili anche altre combinazioni. In ogni casi ecco i modificatori dovuti alla maledizione:

Signore dei Licantropi: +5 Abilità, +8 Resistenza,+1 Spirito, Spadone, 5 Danni, 2 Attacchi
Signore dei Ratti: +3 Abilità, +4 Resistenza, +2 Spirito, Spada, 4 Danni, 1 Attacco

Belva sanguinaria: *un orribile mostro grigioverde di 4 metri con decine di occhi sulla testa*.
L'immonda creatura non esce mai dalla pozza di melma acida nella quale è stata generata. Da lì, essa attacca con la sua lingua retrattile e gommosa, che può avvolgere attorno alle sue vittime (Distanza corta). Se queste non superano una Prova di Abilità di Difficoltà media per tagliare via la lingua si troveranno trascinate senza speranza nella pozza di acido, dove moriranno velocemente. Anche colpire il mostro è difficile: solo i veri occhi della testa sono vulnerabili, ma lo Scontro di Combattimento vinto necessita, per provocare i normali Danni, che chi colpisca il mostro sia anche *fortunato*. Lo Scontro con la lingua della Belva sanguinaria non provoca Attacco Sicuro dovuto a Distanza stretta.

Bestia artigliata: *un essere mostruoso e brutale, con 4 braccia dotate di immensi uncini*.
Nonostante gli esemplari comuni possiedano solo 2 Attacchi, si consiglia di sperimentare anche la variante con 4, letale contro gruppi di Avventurieri.

Bestia dagli aculei: *una grande lucertola ricoperta di centinaia di pericolosi aculei*.
Queste bestie possono combattere fino alla morte per il proprio padrone.

Bestia vegetale: *creature composte di cespugli, piante magiche in forma di feroci animali*.

Centauro: un *feroce e orgoglioso guerriero con corpo da cavallo e torace e capo di uomo*.
Abili guerrieri, capaci di utilizzare 2 Attacchi a Turno, i Centauri possono essere feroci cannibali ma anche onorevoli e oneste creature. Essi si muovono normalmente fino a 30 Metri a Turno, possono entrare a Distanza stretta dei propri Avversari anche dalla Distanza media e sono considerati come Cavalieri per tutti gli effetti relativi, come per l'uso delle Picche (**Il Libro del Guerriero**).
Possono imbracciare Archi corti, Lance e Scudi piccoli e perfino indossare Armature pesanti.
In ogni caso, essi infliggono un Danno aggiuntivo dovuto alla propria Taglia grande pari a +3, ma usano Armi e Armature di Taglia media.
Le statistiche presentate in Tabella si riferiscono ad un Centauro che attacchi con Armi naturali. Ecco alcune varianti:
Centauro leggero da battaglia (Spada e Scudo piccolo): Forza d'attacco +1, Danni +1
Centauro pesante da battaglia (Spada, Scudo piccolo e Armatura pesante): -1 Forza d'attacco, Danni +1, Assorbimento +3, Movimento 10 metri.
Centauro da carica (Lancia): +1 Forza d'attacco al 1° Scontro, -1 agli altri, Danni +1
Parlano la Lingua Comune.

Ciclope: *gigante brutale con un solo occhio, irsuto, bestiale e possente.*
Creature che si trovano spesso nel cuore delle armate di Umanoidi selvaggi, come Campioni e capitani di orde d'invasione. In tutte le situazioni, attaccheranno gli Uomini a prima vista e per primi e non saranno corruttibili se ci sono Uomini in vista. Le statistiche riportate si riferiscono ad un Ciclope senza Armi o Armature.
Parlano la Lingua Comune e il Gigantesco.

Clone guerriero: *simile a un Umanoide glabro, pallido e con occhi vacui, armato di spada.*
Questi esseri, modellati della sostanza dei funghi, sorvegliano i Cloni lavoratori sotto il controllo di qualche Demone minore. Tutta la popolazione dei Cloni di un antro sotterraneo è suscitata, animata e fatta lavorare senza sosta per produrre scorte alimentari (giganteschi funghi purulenti) ai Demoni . I Cloni guerrieri attaccano ogni minaccia a questo sistema.
Le statistiche riportate in Tabella si riferiscono a Cloni guerrieri armati di Spada e con Armatura leggera (con la quale assorbono normalmente, grazie alla propria Pellaccia, un totale di 2 Danni a colpo). Parlano (raramente) la Lingua Comune.

Demone cornuto: *simile ad un uomo, con gli occhi rossi e due teschi di capro sulle spalle.*
Questa Creatura cerca di cogliere di Sorpresa le sue vittime prima di attaccare frontalmente e possiede +3 ad ogni Attacco a Sorpresa che riesce a portare. Inoltre, la sua sola visione causa 2 Danni a tutti coloro che, vedendolo al primo Turno, falliscano in una Prova di Spirito di Difficoltà media. Questo effetto è una Maledizione dei Demoni che può essere rimossa tramite Elisir di Benedizione. Il Demone cornuto può volare e lanciare ***Oscurità*** a volontà, nonché apparire e scomparire a piacimento dagli Inferi. Una volta distrutto, tuttavia, non può più tornare indietro nel Mondo Terreno. Combatte con i suoi artigli, pericolosi come armi.
Parlano la Lingua Comune, quella Arcana e Lingue arcaiche e perdute.

Demone del gelo: *un grande essere composto di ghiaccio, dalle corna di ariete.*
Adorati e serviti da numerosi seguaci nelle terre gelate del nord, questi esseri rimangono quiescenti come statue di ghiaccio per tempi lunghissimi (imponendo comandi mentali ai propri cultisti), per animarsi solamente quando possono ricevere sacrifici umani.
Oltre ai loro pugni possenti, possiedono un respiro gelido che spandono attorno e infligge 1 Danno da Gelo a Turno a tutti coloro che si trovino alla Distanza corta e non superino una Prova di Resistenza di Difficoltà eccezionale. Se distrutti, il loro corpo torna di ghiaccio e il loro spirito oscuro discende negli inferi, da cui non potrà più tornare.
Parlano la Lingua Comune, quella Arcana e Lingue arcaiche e perdute.

Demone Lupo: *una forma scura, evanescente e malefica, dalle fattezze di grande lupo nero.*
Il Demone Lupo è uno spirito impuro proveniente dagli Inferi che può entrare nel mondo terreno solo se invocato e all'interno del corpo dell'Arci-Licantropo. Esso pervade l'essenza del Signore dei Lupi Mannari e si manifesta in tutta la sua furia quando questi muore. Appena il Signore dei Licantropi viene sconfitto, il suo corpo diviene ricettacolo del Demone Lupo, che in forma di bestia nera e irsuta si lancia di nuovo all'attacco. Può essere sconfitto solo da Armi d'Argento o magiche e alla sua distruzione definitiva, la Maledizione del Morso viene rimossa a tutta la discendenza di morso del Signore dei Licantropi.
Parlano la Lingua Comune, quella Arcana e Lingue arcaiche e perdute.

Demone progenie: *una creatura orribile, generata nei pozzi di melma dell'Inferno.*
I Demoni progenie sono la forma di esistenza minore dell'Inferno, lo stadio iniziale dei Demoni prima di assumere forme superiori. Essi possono avere tutte le fogge, gli arti, i colori e i sensi possibili, ma in genere partono dai dati presenti nella Tabella, per poi crescere in Abilità, Attacchi e Resistenza nel corso delle proprie immortali esistenze.
L'unica dote che li accomuna è la mancanza di occhi e la presenza di corte antenne che permettono di percepire Avversari attorno a loro in ogni condizione. Molti di essi possiedono 4 o 6 braccia, che consentono più Attacchi.
Parlano la Lingua Comune, quella Arcana e Lingue arcaiche e perdute.

Demone Ratto: *una forma eretta, tenebrosa e famelica, dalle fattezze di ratto gigante.*
Il Demone Ratto è uno spirito impuro proveniente dagli Inferi che può entrare nel mondo terreno solo se invocato e all'interno del corpo del Signore dei Ratti. Esso pervade la sua essenza e si manifesta in tutta la sua furia quando questi muore. Appena il Signore dei Ratti Mannari viene sconfitto, il suo corpo diviene ricettacolo del Demone Ratto, che in forma di bestia nera e irsuta si erge su due zampe contro i vecchi Avversari. Può essere sconfitto solo da Armi d'Argento o magiche e alla sua distruzione definitiva, la Maledizione del Morso viene rimossa a tutta la discendenza di morso del Signore dei Ratti.
Parlano la Lingua Comune, quella Arcana e Lingue arcaiche e perdute.

Demone servitore: *simile ad uno scheletro dagli occhi rossi, rivestito di un mantello nero.*
Le anime incarnate dei servitori viventi di un Demone, dopo la morte, vengono assunte all'Inferno come Demoni Servitori di un vero Principe degli Inferi. Essi comunicano costantemente con il proprio padrone e non posseggono il dono della comune parola. Inoltre, se colpiti 2 volte di seguito senza aver reagito, esse si trasformano in un cumulo di ossa fumanti.
In compenso, essi svolgono comunemente i compiti di messaggeri, esecutori e gregari del proprio padrone, spostandosi alla velocità delle tenebre e parlando nelle menti. Alcuni di essi potrebbero conoscere e lanciare mortali Incantesimi.
Parlano la Lingua Comune, quella Arcana e Lingue arcaiche e perdute.

Drago rosso: *sdraiato su un cumulo di tesori giace l'essere più terribile dell'intera Allansia.*
Ricoperto da scaglie che assorbono fino a 4 Danni per colpo subito, il Drago rosso compie ogni Turno 3 Attacchi, misti tra quelli della coda, delle fauci e degli artigli. Inoltre, ad ogni Turno può soffiare dalle fauci un getto di fuoco infernale, che causa 4 Danni da Fuoco e dà inizio alla combustione del bersaglio. Il bersaglio del soffio infuocato, scelto dal *GamesMaster* ogni Turno entro la Distanza Media, può evitare di essere colpito se è *fortunato*.
Parlano la Lingua Comune, quella Arcana e quella Draconica.

Elfo Montano: una *creatura alta quasi come un uomo, ma più bella e aggraziata.*
Accolgono spesso con scariche di frecce letali gli invasori dei propri territori.
Molti pattugliatori sono esperti nell'uso di Archi lunghi e usano Archi Elfici per bersagliare le Creature ostili. Così facendo causano 5 Danni invece di 4 quando colpiscono.
Possiedono inoltre attitudine ad apprendere e usare Incantesimi vari.
Parlano la Lingua Comune e quella Elfica.

Elfo Silvano: *esili e sfuggenti creature dei boschi, abili nelle esplorazioni e nella caccia.*
Accolgono spesso con scariche di frecce letali gli invasori dei propri territori.
Molti pattugliatori sono esperti nell'uso di Archi lunghi e usano Archi Elfici per bersagliare le Creature ostili. Così facendo causano 5 Danni invece di 4 quando colpiscono.
Sono esperti e abili in tutte le attività tipiche dei boschi.
Parlano la Lingua Comune e quella Elfica.

Fantasma: *un essere ammantato, dagli occhi rossi e con in mano una lanterna spettrale.*
Chiunque guardi negli occhi un Fantasma deve superare una Prova di Spirito di Difficoltà media o subire 4 Danni e rimanere Paralizzato per 15 minuti, mentre il Fantasma fugge via o continua a Paralizzare altri Avversari. Attaccare un Fantasma causa automaticamente il fissarsi degli occhi, tranne se l'Avventuriero è *fortunato*. La "Paralisi" dei Fantasmi è una Maledizione dei Non Morti che può essere rimossa tramite Elisir di Benedizione, Elisir di Liberazione e Filtro anti-morte.
Nessun Arma può danneggiare un Fantasma, se non Armi d'Argento o magiche. Il Fantasma può invece sfiorare col suo tocco gelido un Avversario, se riesce a vincere lo scontro. In questo caso infligge 2 Danni che non possono però essere ridotti comunemente dalle Protezioni. Parla le Lingue conosciute in vita.

Felinide: *un essere simile ad un grande puma dalle fattezze umanoidi, veloce e silenzioso.*
Nonostante caccino creature di Taglia Piccola e sfuggano velocemente ai pericoli, non temono di affrontare creature di Taglia Media anche in gruppo, se l'occasione lo richiede. Si narra che essi siano il frutto di un'antica maledizione che ha imposto fattezze umanoidi a dei comuni felini ed effettivamente essi non parlano e non sembrano ragionare come Umanoidi ma piuttosto come gatti astuti e prudenti. Il loro morso non porta malattie o maledizioni e spesso possono essere per breve tempo compagni o alleati.

Ghoul: *un essere un tempo umano, il corpo corrotto e la gonfia lingua sibilante tra le labbra.*
I ghoul sono esseri a metà tra vita e morte, divoratori di cadaveri dal corpo in decomposizione, ma dall'intelligenza e la volontà simili a quelle umane. Attaccano con i loro immondi artigli e, se nel corso di un singolo Combattimento un Avventuriero viene colpito da queste terribili armi, deve superare una Prova di Resistenza di Difficoltà media o divenire Paralizzato (Durata standard). Un Avventuriero paralizzato non può muoversi, parlare o fare altro che respirare. La "Paralisi" dei Ghoul è una Malattia dei Non Morti che può essere rimossa tramite Elisir di Purificazione, Elisir di Liberazione e Filtro anti-morte. Parlano le Lingue conosciute in vita.

Gigante delle Colline: *un mostro selvaggio e violento, alto sette metri, irsuto e puzzolente*.
I Giganti delle Colline sono pelosi, selvaggi e fetidi, ricoperti da pellicce e stracci, una sorta di Armatura leggera che si va a sommare alla loro Pellaccia (totale Assorbimento: 2). Vivono di preda, rapina e violenza e sono cannibali. A volte possono figurare come Campioni all'interno di Contingenti e Battaglioni di mostri. Se non vengono armati o addestrati appositamente con Armi della propria Taglia, essi utilizzano Clave mastodontiche che infliggono 2 Danni a contatto (+5 di Taglia) oppure scagliano rocce e macigni che causano 1d6 di Danno entro la Distanza Media. Parlano la Lingua Comune e quella Gigantesca.

Gnomo: *piccola creatura barbuta, dagli occhi vispi e intelligenti.*
Imparentati coi Nani, gli Gnomi sono più solitari e maggiormente avvezzi alla magia. Sono creature intelligenti, benevole e sagge, amano indovinelli e scherzi e non sopportano i fastidiosi Leprecani, che si accaniscono continuamente su di loro. Possono attaccare con Asce e Magia tutti coloro che li disturbano o si dimostrano arroganti, prepotenti e chiassosi.
Si consideri che uno Gnomo incontrato potrebbe conoscere verosimilmente (e usare) gli Incantesimi tipici dell'Antico Ordine di Allansia: ***Anima Oggetto*** (2), ***Breccia*** (2), ***Combustione*** (2), ***Confusione*** (1), **Creare Acqua** (0), ***Dov'è la mia casa?*** (1), ***Frantumare*** (2), ***Mano di ferro*** (1), ***Oltrevisione*** (2), ***Respirare sott'acqua*** (2), ***Scurovisione*** (2), ***Sentinella*** (2), ***Torcilingua*** (1).
Parla la Lingua Comune e quella Nanica.

Goblin: *una creatura disgustosa e malevola, dalla pelle bruna, alta circa 1 metro e mezzo*.
I Goblin sono armati quasi sempre con Spade, Asce, Coltellacci, Archi corti e/o Scudi e indossano Armature rudimentali e leggere che si vanno a sommare alla loro Pellaccia (totale Assorbimento: 2). Attaccano in gruppo e sono subdoli, spietati e vigliacchi. Amano anche ordire trappole, trabocchetti e marchingegni complessi e sanguinari, per uccidere i propri Avversari senza fronteggiarli.
Ogni gruppo di Goblin è in genere guidato da un Capo. Parlano la Lingua Comune e l'Orchesco.

Granchio gigante: *un mostro chitinoso di colore scuro, con due pericolose chele giganti.*
I Granchi giganti cacciano rimanendo nascosti sotto la sabbia o la superficie dell'acqua presso le rive del mare. Appena un Avventuriero arriva abbastanza vicino, il mostro salta fuori cercando di cogliere di Sorpresa l'incauto (si vedano le apposite regole), potendo godere di un +2 all'Abilità nel turno di Sorpresa e in quello immediatamente successivo se la Sorpresa riesce. Appena un Attacco riesce, il mostro infligge il Danno previsto e in aggiunta cattura nelle proprie chele l'Avversario, fino ad un massimo di 2 Avversari contemporaneamente. Finché si trova nella chela, un Avventuriero ha uno svantaggio di 2 all'Abilità e non può fuggire. Per liberarsi da una chela è necessario uccidere il mostro o superare un Tentativo di Fortuna (o usare magari un Incantesimo adeguato).

Grannita: *mostriciattolo simile ad un armadillo, dotato di dorso roccioso e zanne affilate.*
Questo orribile e fastidioso mostro si nasconde negli anfratti sotterranei e nei terreni rocciosi, dove si mimetizza perfettamente come una sorta di basso macino, per poi scattare e colpire di Sorpresa (si vedano le apposite regole) quelli che non li riconoscono come nemici in agguato. Nel turno di Sorpresa e in quello immediatamente successivo, se la Sorpresa riesce, hanno un vantaggio di +6 all'Abilità. A parte questo vantaggio e il potenziale garantito dal numero, non hanno altri trucchi da utilizzare.

Gremlin: *piccola ed esile creatura con testa grossa, pelle verdognola e orecchie a punta.*
I Gremlin sono creature che infestano caverne e tunnel in numero soverchiante, simile a quello di sciami di insetti. Scavano complessi intricatissimi di cunicoli e colpiscono gli Avversari con i loro Pugnali rudimentali o improvvisati. Essendo Creature di Taglia piccola, infliggono in questo modo solo 2 Danni a colpo. Veloci nelle ritirate, costruiscono molte trappole nei loro passaggi sotterranei e attirano gli Avventurieri tra le grinfie di mostri più pericolosi.
Parlano la Lingua Comune e l'Orchesco.

Guardiano del sepolcro: *una creatura con occhi spenti, alta e veloce come un predatore.*
I Guardiani del sepolcro sono custodi di cripte e sepolture particolarmente ricche, guardiani uccisi appositamente e maledetti affinché proteggano i morti più importanti. Sono più grandi, forti e conservati di Scheletri e altri Non Morti. Non possono essere feriti da Oggetti, Veleno, Gelo e Armi comuni, ma Armi magiche e d'Argento, Fuoco, Elettricità, Acido e Incantesimi possono farlo. Il Guardiano concentra i propri 2 Attacchi sempre contro lo stesso Avversario. Se riesce a colpire con entrambi, lo afferra alla gola e lo strangola, provocando alla vittima 1d6 Danni aggiuntivi che non possono essere assorbiti. Da adesso in poi la vittima del Guardiano del sepolcro combatte per liberarsi e il Guardiano per continuare a strangolare. Un Attacco riuscito da parte dell'Avventuriero gli permette di liberarsi e di riprendere il Combattimento come prima. Un Attacco fallito invece causa la perdita di altri 1d6 Danni da strangolamento, impossibili da assorbire.

Hobgoblin: *incrocio di Orco e Goblin è alto e dritto come un uomo, ma con pelle bitorzoluta.*
Gli Hobgoblin sono creature meno selvagge dei loro più prossimi parenti e utilizzano spesso strategie di guerra, armi ben fatte e Armature prese in conflitti precedenti. Spesso costituiscono bande di guerra temibili e disciplinate. In tutte le situazioni, attaccheranno gli Elfi a prima vista e per primi e non saranno corruttibili se ci sono Elfi in vista. Le statistiche riportate si riferiscono ad un Hobgoblin dotato di Spada e Armatura leggera (che si somma alla Pellaccia per un Assorbimento totale di 2), ma essi possono equipaggiarsi anche con Armature comuni o pesanti, Elmi, Scudi e Armi speciali.
Parlano la Lingua Comune e l'Orchesco.

Idra: *mostro dalle molte teste serpentiformi, unite ad un corpo squamoso, tozzo e massiccio.*
Rare, ma diffuse in tutti i tipi di Ambienti, le Idre possiedono in genere 1d6+1 teste, ciascuna delle quali attacca singolarmente e ha 5 punti di Resistenza. Mentre ogni testa ha un Assorbimento naturale di 2, il corpo possiede 9 punti di Resistenza e una speciale Protezione che gli conferisce Assorbimento 5 e rende difficile abbatterlo. Le teste dell'Idra possono colpire ogni Avversario entro la Distanza corta ma non hanno né provocano Attacchi Sicuri tipici di uno Scontro a Distanza stretta. Tagliando tutte le teste o facendo 9 Danni al corpo, l'Idra viene sconfitta. Alcune leggende dicono che le Idre abbiano un potere particolare di rigenerazione. Secondo tale versione, se non vengono finite col fuoco, tutte le teste mozzate si riformano entro 5 giorni e se ne crea una aggiuntiva, mentre il corpo guarisce del tutto in 9 giorni. Nonostante il Mostro sia di per sé Colossale, ogni singola testa è considerata Grande e infligge solo 5 Danni complessivi a colpo.

Imitatore: *appena tocchi l'oggetto, rimani invischiato in una bolla di gelatina appiccicosa.*
Un Imitatore è una mostruosa pozza di muco senziente, capace di trasformarsi a piacere in un qualsiasi Oggetto di grandezza media (per esempio una Porta o un Forziere) e rimanere così in attesa del primo Avventuriero che passa.
Per individuare un Imitatore, un Avventuriero che sospetti qualcosa e lo chieda espressamente, può effettuare una Prova di Spirito di Difficoltà media. In caso fallisca, non si effettuino Prove o effettuando una qualsiasi Prova di Cercare sull'Oggetto, si provoca l'invischiamento automatico dell'Avventuriero. In questo caso, l'Avventuriero subisce 2 Danni e deve continuare a combattere invischiato, subendo uno svantaggio di 2 all'Abilità per la durata del Combattimento. In caso la Prova riesca, la Creatura si rivela ormai come un ammasso di muco gelatinoso e può essere combattuto normalmente.

Infernale: *un Demone altro tre metri, dalla lucida pelle nera, avvolto da vapori sulfurei.*
Gli Infernali sono i più potenti tra i Demoni Minori, servi privilegiati dei Principi degli Inferi, che li inviano in missione quando occorre potenza illimitata e subdola astuzia. Gli Infernali sono macchine di distruzione, ma sono anche in grado di assumere forma umana o umanoide e mimetizzarsi tra la popolazione per anni, tramando intrighi efferati. Comunemente essi sono costellati di muscoli, spuntoni, corna, artigli e zanne e le loro zampe terminano in zoccoli. Partoriti dal fondo dell'Abisso, i loro corpi sono immuni a Fuoco, Gelo, Veleno, Soffocamento, Acido e a qualsiasi Arma normale, magica o d'Argento. Pare che essi possano essere danneggiati solo da alcuni potenti Incantesimi e da Armi forgiate nel fuoco eterno dell'Abisso medesimo. A volte, tali Armi vengono impugnate dai Demoni stessi o donate da questi ai propri servitori mortali, per compiere riti blasfemi. In questo modo alcune di esse, per ironia della sorte, possono essere così rivoltate contro i propri creatori.
Nonostante tutti i suoi poteri, però, un Infernale deve essere normalmente evocato dai mortali per poter accedere al piano terreno. Le Caratteristiche presentate sono relative ad un Infernale che attacchi con solo i propri artigli. Potrebbe conoscere tutte le Lingue.

Leone nero: *il più imponente e feroce dei felini, un immensa pantera dalla grande criniera.*
Temibili predatori, si muovono spesso di notte o nell'ombra per sfruttare il proprio vantaggio mimetico e l'effetto Sorpresa, tendendo agguati agli Avventurieri. In pochi casi, alcuni esemplari sono pericolosi animali da compagnia di potenti Avversari. Possono caricare un Avversario entro la Distanza media, portarsi alla Distanza stretta e attaccarlo in un solo Turno.

Leprecano: *un ometto vestito di verde, con un tricorno in testa, barbetta e orecchie puntute.*
Simili a Umanoidi, questi esserini di origine naturale sono talmente intrisi di magia da essere considerati Creature Magiche. I Leprecani sono folli, potenti e furbi mattacchioni sempre in vena di compiere meraviglie, scherzi, malie e illusioni contro i malcapitati. Oltre ad avere accesso naturale a moltissimi Incantesimi (a scelta del *GamesMaster*), possono a piacimento fluttuare a mezz'aria, apparire e scomparire, duplicarsi e teletrasportarsi, intessere complesse e durature illusioni e hanno sempre un vantaggio 3 contro Sorpresa e alle Sfide di Iniziativa. Se qualcuno prova ad attaccarli, gli gettano in faccia una polvere paralizzante che blocca per 1 ora chiunque non superi una Prova di Spirito di Difficoltà elevata, la stessa che serve per ogni tiro di reazione contro un potere di un Leprecano che interessi lo Spirito o la Fortuna di un Avventuriero. La “Paralisi” dei Leprecani è una Maledizione che può essere rimossa tramite Elisir di Benedizione ed Elisir di Liberazione. I Leprecani inoltre vincono automaticamente ogni Prova o Sfida di Fortuna. Nonostante siano così potenti, non sono però malvagi e smettono di fare angherie se il bersaglio si dimostra dotato di senso dell'umorismo e risponde loro con gentilezza e pazienza. In questo caso possono anche dare aiuto e consigli. Una tradizione infine ricorda l'antipatia che verso di loro hanno gli Gnomi, in quanto i Leprecani li fanno preferenzialmente oggetto di tutti i propri scherzi. Questo sarebbe motivato dal fatto che i Leprecani vedono negli Gnomi degli sbruffoni che si credono sapienti e si sforzano di padroneggiare la Magia, mentre loro stessi sono per natura molto più abili. La presa in giro costante degli Gnomi e l'avversione di questi ultimi verso i fastidiosissimi Leprecani è risaputa e motivo di molte barzellette. Parlano la Lingua Comune e il Nanico.

Lupo: *una feroce creatura affamata, che snuda minacciosa le sue lunghe zanne.*
Solitari, a gruppi o in branchi numerosi, i Lupi possono costituire un pericolo nelle zone selvagge e impervie. Seguono le loro prede anche per giorni ma sono facilmente tenute a bada dal fuoco. Possono caricare un Avversario entro la Distanza Media, portarsi alla Distanza stretta e attaccarlo in un solo Turno.

Lupo mannaro (o Licantropo): *un essere che cammina eretto ma possiede fattezze di lupo.*
I Lupi mannari, come altre bestie mannare, sono Uomini o Elfi che hanno ricevuto per morso la Maledizione della Licantropia da un altro Lupo mannaro, una catena di mostruosità che ha la sua origine nell'Arci-Licantropo. Dopo il morso della Creatura infetta, la prima muta arriva in 1 Ora, a meno che in questo lasso di tempo non si mastichi una Dose di Belladonna, che causa all'infetto 2 Danni ma anche la rimozione della maledizione. Se non si interviene in questo modo, dopo 1 Ora sopravviene una febbre feroce che causa 3 Danni e la prima muta. Da allora in poi il Lupo mannaro sarà soggetto ai voleri dell'Arci-Licantropo o comunque acquisirà una sete di sangue e violenza che non può essere comunemente gestita dagli Uomini. Il nuovo Lupo mannaro sarà costretto a tramutarsi durante le notti di luna piena ma potrà farlo anche ogni notte o quando il suo padrone glie lo impone. Egli può anche assumere forma completa di grande lupo nero e muoversi su 4 zampe. In ogni sua forma, il Lupo mannaro è astuto, crudele e inumano, possiede 2 Attacchi naturali e la capacità di trasmettere ancora la Maledizione. Un Lupo mannaro può essere ferito anche da Armi non d'Argento, ma la sua morte tramite armi comuni o anche magiche genera la notte successiva uno Spirito che infesterà per sempre la zona.
Un Personaggio reso Lupo mannaro acquisisce +1 Abilità e +2 Resistenza *Iniziali* ma non può più usare la Fortuna. La licantropia ormai acquisita è una Maledizione speciale, che può essere rimossa anche con l'assunzione di un Filtro anti-licantropo che può essere bevuto in qualsiasi momento (facendo perdere 1 punto di Abilità e 2 di Resistenza *Iniziali*). Se ingerito però in fattezze di uomo-bestia o di lupo, uccide sul colpo chi la beve.
Le Caratteristiche espresse nella Tabella riguardano un Lupo mannaro ottenuto dal contagio di un Uomo comune, che usi Morsi e altri attacchi naturali.

Mangiamelma: *disgustoso mostro molliccio, con le fauci immense e la pelle gommosa.*
I Mangiamelma sono mostri che si formano, vagano e prosperano nelle pozze più isolate delle fogne delle più grandi città. Dalla loro bocca sproporzionata ingurgitano tonnellate di melma e liquami, ma non disdegnano carogne e Avventurieri. In genere vivono in piccoli gruppi sparsi per gli stessi complessi sotterranei ma nessuno conosce la loro biologia e le loro origini. Alcune voci raccontano di un gigantesco Mangiamelma matto e cieco, progenitore di tutti gli altri esemplari minori, che vive in una immensa caverna al di sotto di una qualche vecchia e decadente città. Nonostante la sua Taglia Grande, la natura molliccia dei suoi arti e della sua pelle (che gli garantisce anche la sua Protezione naturale) fa sì che i suoi colpi infliggano solo 4 Danni a Colpo, quando riesce a colpire.

Manticora: *un essere con corpo da leone, ali di pipistrello, coda di scorpione e volto umano.*
Frutto delle terribili arti *Marrangha*, questo mostro ha imparato a riprodursi e adesso infesta le terre selvagge con la sua furia devastante. Veloce e agilissimo, esso è in grado di attaccare dall'alto e saltare da un Avversario all'altro entro la Distanza Corta, per infliggere i suoi comuni 3 Attacchi a Turno oppure raggiungerne uno entro la Distanza Media e colpirlo con 1 solo degli Attacchi. Inoltre, ogni volta che colpisce un Avversario, è Possibile (2 Probabilità su 6 ovvero 1-2 lanciando 1d6) che gli infligga anche un colpo con la cuspide avvelenata della sua coda. Per evitare il colpo è necessario essere *fortunati* altrimenti si subiscono 4 Danni ulteriori e 6 Danni da Veleno. Questi ultimi possono essere infine evitati se l'Avventuriero supera una Prova di Resistenza di Difficoltà elevata.

MezzoGoblin: *un essere magro e ossuto, con orecchie lunghe e occhi neri.*
Frutto di abominevoli incroci *Marrangha*, questa creatura vive spesso una vita selvaggia o furfantesca ai margini delle società, nei bassifondi delle città più decadenti o nelle terre desolate. Possono incontrarsi in piccole bande di razziatori o tagliagole, armati di Spade, Pugnali o Coltellacci e con indosso una qualche Armatura leggera (che, aggiunta alla loro naturale Pellaccia, offre i comuni 2 punti di Assorbimento). Parlano la Lingua Comune e l'Orchesco.

Millepiedi gigante: *un orrendo millepiedi mostruoso, grande come un cavallo.*
Questa creatura presenta uno spesso e snodato carapace che produce un sordo clangore quando si muove, allertando le sue prede. Questo unico svantaggio è compensato però dalla sua grande velocità e dalla pericolosità delle sue immense mandibole.

Minimite: *un esserino fatato, grande come una farfalla, dall'aspetto magro e sottile.*
Le Minimiti sono creature soprannaturali. Sono così piccole e veloci che è difficilissimo colpirle (Prove di Abilità di Difficoltà eccezionale) e, se il tentativo riesce, chi lo ha fatto perde 1 punto di Fortuna *Iniziale*. Invece, entro la Distanza media da loro, non funziona nessun Incantesimo, lanciato da chicchessia.

Minotauro: *il terribile essere dei miti, dal possente corpo di uomo e la testa di toro.*
Questa bestia terribile, frutto di magia nera, assale i nemici caricandoli e brandendo una Ascia da battaglia. Le Caratteristiche riportate in Tabella sono relative alla cornata, ai possenti colpi di zoccolo e agli schianti che può dare. I Danni dovuti all'Ascia da battaglia sono invece progressivi. Può caricare un Avversario entro la Distanza media e metterlo così alla Distanza stretta, ma in quel caso (solo per quel Turno) può effettuare solo 1 Attacco con le corna. Parla la Lingua Comune.

Mostro delle fosse: *un immenso dinosauro carnivoro, sconcertante mostro preistorico.*
Questo dinosauro immenso, chiamato anche Mostro della fossa o Grande Lucertola, assume il proprio nome principale dal fatto che i pochi esemplari sopravvissuti all'estinzione vengono cercati, catturati e portati via da piccoli per fungere da mostri nei giochi dei gladiatori di arene e fosse da combattimento. La cattività e le angherie subite ne acuiscono la matta ferocia.

Mostro di roccia: *una creatura simile ad un macigno grigio, con arti goffi e tozzi.*
Frutto di un esperimento elementalistico finito male, questi macigni sono animati da selvaggi spiriti della terra vincolati per sbaglio sul Piano Terreno. La loro pelle coriacea causa una Protezione speciale dai Danni.
Oltre ad essere immuni ad Attacchi disarmati, Fuoco, Gelo, Veleno, Soffocamento, Acido ed Elettricità, ai vari tipi di Armi (comuni o magiche che siano) reagiscono in questo modo:
Armi da punta: Assorbimento 4
Armi da taglio: Assorbimento 3
Armi da botta: Assorbimento 1
Parlano la Lingua Comune e quella Elementale.

Mucalitto: *una creatura rivoltante, ricoperta di muchi e liquami, con una lunga proboscide.*
Simile per abitudini e ambiente al Mangiamelma, questa nauseabonda creatura vive immersa completamente nelle pozze di fogne e scarichi, respirando attraverso la proboscide scura.
Appena si decide ad attaccare, anche a Sorpresa, il mostro esala subito una zaffata dalla proboscide che infligge 2 Danni a tutti gli Avventurieri a Distanza Corta che non superino una Prova di Resistenza di Difficoltà elevata. Inoltre, se esso riesce a colpire un Avversario con entrambi gli Attacchi, afferra il malcapitato (che può svincolarsi subito se è *fortunato*), lo trascina davanti alla bocca e lo investe di una velenosissima fiatata. Chi non supera una Prova di Resistenza di Difficoltà eccezionale diviene Morente.

Mummia: *un cadavere che avanza lentamente, coperto di bende e dalla pelle rinsecchita.*
Nonostante possano essere danneggiate da tutte le Armi, normali, magiche e d'Argento e da tutte le normali e magiche forme di Danno (tranne il Veleno), le Mummie sono particolarmente sensibili al Fuoco. Un qualsiasi Danno da Fuoco inflitto causa la distruzione definitiva della Creatura. In ogni altro caso, appena sconfitta, la Mummia comincerà a "rigenerarsi" fino ad essere di nuovo pronta a combattere 20 minuti dopo in tempo reale. Le Mummie sono così lente che possono attaccare solo Avversari immobilizzati o che vogliono espressamente combatterle, ma possono inseguire lentamente la loro preda per un tempo infinito, passo dopo passo, finché non la raggiungono.

Nano: *una creatura bassa e tarchiata, dalla grande barba e il torace ampio e possente.*
I Nani incontrati nel corso delle Avventure potrebbero essere in genere guerrieri, viandanti e mercanti, ma tutti indosseranno certamente delle Armature comuni e imbracceranno le loro Armi preferite: Asce, Asce da battaglia, Martelli da guerra e Scudi piccoli. Parlano la Lingua Comune e la Nanica.

Ogre: *una creatura con pelle grigioverde e fauci zannute, massiccia e alta oltre tre metri.*
Gli Ogre appartengono alla stessa immonda famiglia di Orchi e Goblin, ma sono più alti e forti di un uomo, seppure spesso informi e ingobbiti. Un tempo semplici bruti senza parola, negli ultimi secoli sono stati portati ad un livello maggiore di civiltà e riescono a comunicare, combattere in eserciti e utilizzare Asce da battaglia, Mazze ferrate, Martelli da guerra e perfino Archi corti. Parlano la Lingua Comune e l'Orchesco.

Omoceronte: *una creatura possente, con corpo di uomo, pelle grigia e testa di rinoceronte.*
Un esperimento tutto sommato ben riuscito, creato dalle arti di oscuri stregoni del passato, l'Omoceronte vive ora prevalentemente in gruppi al seguito di padroni e signori della guerra, presso cui svolge mansioni di guardia fedele e servitore. In altri casi, essi vengono incontrati liberi in territori selvaggi, armati solo di Lance e Coltellacci.
La loro pelle è una Protezione naturale equiparabile ad un'Armatura comune, ma spesso i più esigenti dei loro padroni li equipaggiano con ulteriori Armature, il che ne fa aumentare di molto l'Assorbimento. Una Guardia Omoceronte che indossi un'Armatura comune e imbracci una Mazza e uno Scudo (per esempio) è un terribile Avversario.
Un Omoceronte può infine effettuare pesanti cariche con il corno, mettendo alla Distanza stretta qualsiasi Avversario entro la Distanza Media, ma in quel caso il Danno inferto è 4.
Parlano la Lingua Comune e un Dialetto umano minore, sviluppato dalla propria cultura.

Orco: *un essere alto meno di un uomo, con pelle grigioverde, occhi gialli e bocca zannuta.*
Nonostante i Goblin siano gli esseri più prolifici tra tutti i "pelleverde", la loro alta mortalità rende gli Orchi i mostri più diffusi del continente. Alti quasi quanto un umano, dalla pelle scagliosa e bitorzoluta, arti abbastanza diritti e malevola intelligenza pianificatrice, gli Orchi formano il nerbo degli eserciti malvagi, capaci di comprendere ordini e strategie, tenere insieme mostri ancora più selvaggi di loro e studiare tattiche astute e manovre accurate. Oltre che nelle fila di queste terribili armate, essi sono diffusi come predoni, mercenari e schiavi in tutti i luoghi, i sotterranei, le città e le terre selvagge. Cannibali crudeli, amano torturare, seviziare e divorare i propri Avversari e giungono a edificare grandi fortezze o complesse basi sotterranee.
Quando un gruppo di Orchi è abbastanza numeroso (4 o + elementi), tra di essi ci potrebbe essere un Grande Orco (si veda la variante "Grande"), probabilmente incrocio di un Orco e un Troll. Nelle complesse gerarchie di una comunità orchesca, è poi facile incontrare diversi Capi e un possente "Re degli Orchi" (si veda la variante "Sovrano").
Gli Orchi sono dotati di Pellaccia e indossano in genere almeno Armature leggere, se non perfino comuni e pesanti.
Parlano la Lingua Comune e l'Orchesco.

Orso: *una creatura dotata di lunghi artigli, folta pelliccia e temibili zanne.*
Come tutti gli Animali, in genere un Orso non attacca se non è disturbato o si sente minacciato, ma un fortuito incontro con un esemplare particolarmente furioso può essere un difficile Combattimento.
La pelle degli Orsi può essere venduta al più vicino mercato per 1d6 Pezzi d'Oro.

Piovra: *un gigantesco essere acquatico, dotato di 8 terribili tentacoli.*
Terrore dei mari, protagonista di numerose leggende, capace di vivere anche nei sotterranei angusti e nelle caverne allagate, la Piovra può attaccare entro la Distanza corta con 8 Attacchi, ciascuno portato avanti coi vari tentacoli. I tentacoli della Piovra possono colpire ogni Avversario entro la Distanza corta ma non hanno né provocano Attacchi Sicuri dovuti alla Distanza stretta. Se riesce a colpire 2 volte di seguito uno stesso Combattente senza che questi la colpisca a sua volta, la Piovra afferra con un tentacolo il suo Avversario (che può svincolarsi subito se è *fortunato*). Un Combattente afferrato non può fuggire e perde 1 Danno aggiuntivo al Turno successivo, che diventano 2 a quello dopo, 3 a quello dopo ancora e così via.
Mentre è afferrato, un Avventuriero deve comunque combattere la Piovra. Se riesce a colpirla, oltre a infliggerle i normali Danni, la Piovra lascia la presa, altrimenti continua a stringere.
Con i suoi tentacoli la Piovra infligge 5 Danni a colpo (esclusi quelli aggiuntivi per chi è afferrato) e la sua speciale Protezione naturale offre un Assorbimento di 3.

Pipistrello: *una creatura volante piccola e veloce, con artigli aguzzi e ali membranose.*
I Pipistrelli che osano attaccare gli Avventurieri sono esemplari grandi come un gatto, quasi sempre in gruppi numerosi che attaccano in massa.

Poltergeist: *un mucchio di oggetti turbina in aria, mentre ante e porte sbattono con forza.*
Nonostante sia generato da uno spirito Non Morto, un Poltergeist è solo la manifestazione di un defunto inquieto e non lo spirito medesimo. Per questo motivo il Poltergeist non può essere attaccato direttamente, ma solo evitato. Un Avventuriero che attraversa un luogo infestato da questa entità (in genere lo spazio di una Distanza corta) deve essere *fortunato* una o più volte per evitare di subire da 1 a 1d6 Danni, causati da oggetti volanti impazziti. In alternativa, se il Poltergeist si manifesta muovendo delle Armi (per esempio in una stanza con delle rastrelliere di Spade) egli può affrontare gli Avventurieri combattendo normalmente tramite la propria Abilità. Un Poltergeist non ha punti Resistenza e non può essere stremato combattendo. L'unico modo per eliminare definitivamente il Poltergeist è scoprire i resti mortali dello spirito infestante e distruggerli con il fuoco, oppure risolvere il problema spirituale che causa la sua afflizione.

Presenza spettrale: *un essere pallido, dagli occhi di brace, con un'ampia cappa nera.*
Create dai più potenti dei negromanti, le Presenze spettrali sono orridi e terribili spiriti dannati, che eseguono i comandi del loro creatore. Invulnerabili alle Armi comuni e ai Veleni, esse posseggono un tocco devastante, che brucia la carne dei viventi, infliggendo 2 Danni in più del normale. Se uccisi, i loro corpi scompaiono in sibilanti volute di fumo e le loro cappe cadono a terra vuote.

Ragno della morte: *un enorme aracnide nero e grigio, con testa di fattezze demoniache.*
I Ragni della morte sono demoni predatori che si materializzano grazie alla propria ragnatela nei luoghi più oscuri e non hanno bisogno di essere evocati per apparire sul Mondo Terreno. Le loro tele sono pressoché invisibili e impalpabili ed essi giacciono acquattati su di esse. Appena un Avventuriero che non le vede (Prova di Spirito di Difficoltà elevata) vi incappa, il demone ragno si lancia su di esso e tenta di morderlo, per infliggere il proprio Danno e il proprio Veleno. Se la vittima morsa fallisce una Prova di Resistenza di Difficoltà Eccezionale diviene Paralizzata per la Durata standard e, in mancanza di alleati che la salvino, uccisa. La "Paralisi" del Ragno della Morte è un Veleno che può essere rimosso tramite Controveleno ed Elisir di Liberazione. Se il Ragno della morte riesce a uccidere tutte le creature paralizzate invischiate nella propria tela, questa, il demone e le vittime scompaiono dal Mondo Terreno e ritornano negli inferi.
La Ragnatela filata dal Ragno della morte è un vero e proprio passaggio per l'Abisso ed esso non può mai discendere da essa. Essa non invischia effettivamente gli Avventurieri e non è difficile staccarsene. Si tratta più che altro di un'area di passaggio verso gli inferi, che svanisce anche se il demone viene sconfitto.

Ragno gigante (1): *un immenso aracnide, che cala dall'alto sulla sua ragnatela.*
Questo immenso Ragno tesse complesse e invisibili ragnatele, verticali o orizzontali, che servono per imprigionare i malcapitati prima che il loro tessitore giunga a finirli. Un Avventuriero che non veda la ragnatela tesa davanti a sé (Prova di Spirito di Difficoltà elevata) vi incappa e non può difendersi dall'attacco del Ragno, subendo 5 Danni ad ogni Turno in cui la Creatura decida di attaccarlo. Può liberarsi riuscendo in una Prova di Abilità di Difficoltà elevata ed allora combattere normalmente. Altri Avventurieri che sopraggiungano sono costretti ad affrontare le stesse prove, ma il Ragno può colpire automaticamente (o Attaccare normalmente) solo 1 Avversario alla volta. Il Fuoco può distruggere facilmente la Ragnatela, ma chi vi è invischiato subisce 2 Danni da Fuoco.

Ragno gigante (2): *un immenso aracnide, dalle grandi mascelle grondanti bava.*
Questo immenso Ragno non costruisce una ragnatela, ma è in grado di sputarla direttamente sulle sue prede. Ad ogni Turno questo mostro può attaccare normalmente con il morso oppure (con ciascuno dei suoi 2 Attacchi) sputare una massa di secrezione appiccicosa contro 1 Avversario entro la Distanza media. Per evitare tale ammasso, la vittima deve riuscire in una Prova di Abilità di Difficoltà media, altrimenti verrà completamente immobilizzato e non potrà liberarsi finché qualcuno non distrugga la Ragnatela con le Armi (*Durata standard*) o con il Fuoco (1 Turno, ma la persona imprigionata subisce 2 Danni da Fuoco).

Ragno gigante (3): *un immenso aracnide, dalle fauci grondanti verde icore nauseante.*
Questo mostro aracnoide non produce ragnatela ma secerne un terribile Veleno paralizzante. Tutti quelli che vengono morsi, oltre ai normali 5 Danni, subiscono l'inoculazione di un terribile Veleno. Se la vittima fallisce una Prova di Resistenza di Difficoltà elevata diviene Paralizzata per la Durata standard e, in mancanza di alleati che la salvino, uccisa. La "Paralisi" di questo Ragno gigante è un Veleno che può essere rimosso tramite Controveleno ed Elisir di Liberazione.

Ratto gigante: *un ratto grande come un cane, dai malevoli occhi giallastri.*
I Ratti giganti infestano in piccoli branchi rovine, caverne, foreste e tutti i luoghi in cui possono aggirarsi degli Avventurieri. Ogni branco incontrato è guidato da 1 Capo e si narra che negli oscuri recessi delle loro tane si trovi da qualche parte un Re dei Ratti (si vedano le varianti "Capo" e "Sovrano"). I ratti giganti sembrano vedere anche nell'oscurità più fitta, attaccare con intelligenza e comunicare tra loro tramite squittii, ma potrebbero fuggire non appena il loro Capo viene sconfitto. Tutti gli Avventurieri morsi alla fine di un Combattimento che abbiano subito almeno 1 Danno devono effettuare una Prova di Resistenza di Difficoltà media o ammalarsi permanentemente di Peste lurida, una Malattia che causa (a partire dal giorno dopo), la perdita di 1 punto Resistenza *Iniziale* ogni giorno che non si FALLISCA una Prova di Resistenza di Difficoltà media. Un Elisir di Purificazione può guarire la Peste lurida.

Ratto mannaro: *un essere abietto, in parte umano, in parte simile a un enorme ratto.*
I Ratti mannari, sono Uomini, Goblin, MezziGoblin o Nani che hanno ricevuto per morso la maledizione da un altro Ratto mannaro, una catena di mostruosità che ha la sua origine nel loro fetido Signore dei Ratti (vedi Arci-Licantropo). Dopo il morso della Creatura infetta, la prima muta arriva in 1 Ora, a meno che in questo lasso di tempo non si mastichi una dose di Belladonna, che causa all'infetto 2 Danni ma anche la rimozione della maledizione. Se non si interviene in questo modo, dopo 1 Ora sopravviene una febbre feroce che causa 3 Danni e la prima muta. Da allora in poi il Ratto mannaro sarà soggetto ai voleri del Signore dei Ratti o comunque acquisirà una sete di sangue e violenza che non può essere comunemente gestita dagli Avventurieri. Il nuovo Ratto mannaro potrà tramutarsi ogni notte, quando si trova sottoterra o quando il suo padrone glie lo impone. Egli può anche assumere forma completa di grande ratto nero (Ratto gigante) e muoversi su 4 zampe. In ogni sua forma, il Ratto mannaro è astuto, subdolo e inumano, possiede 1 Attacco naturale e la capacità di trasmettere ancora la Maledizione con un morso. Un Ratto mannaro può essere ferito anche da armi non d'Argento, ma la sua morte tramite Armi comuni o magiche genera la notte successiva uno Spirito che infesterà per sempre la zona.
Un Personaggio reso Ratto mannaro acquisisce +1 Abilità e +1 Spirito *Iniziali* ma non può più usare la Fortuna. La Maledizione ormai acquisita può essere rimossa anche con l'assunzione di un Filtro anti-licantropo che può essere bevuto in qualsiasi momento (facendo perdere 1 punto di Abilità e 1 di Spirito *Iniziali*). Se ingerito però in fattezze di uomo-bestia o di Ratto uccide sul colpo chi la beve.
Le Caratteristiche espresse nella Tabella riguardano un Ratto mannaro ottenuto dal contagio di un Uomo comune, che usi Pugnale/Morso.

Scheletro: *una figura priva di carne e pelle, semplici ossa tenute assieme dalla magia.*
Gli Scheletri sono tra i mostri prediletti degli Stregoni malvagi. Puliti, privi di odore, in grado di eseguire compiti stressanti all'infinito, essi sono anche guardiani eterni piazzati in punti chiave contro gli Avventurieri. Possono eseguire ordini semplici (composti da massimo 25 parole) e in genere sono armati con Spade o Asce. A causa della loro natura, gli Scheletri hanno Assorbimento 2 contro Armi da taglio e da botta e Assorbimento 3 contro Armi da punta.

Scheletro guerriero: *uno scheletro umano possente, armato di tutto punto.*
Creature di negromanzia, sono i resti di scelti guerrieri che vengono rivestiti di Armature comuni e armati con Asce da battaglia, Spadoni, Spade e Scudi piccoli, Martelli da guerra o Mazze ferrate e Scudi piccoli. Gli Scheletri guerrieri hanno Assorbimento 4 contro Armi da taglio e da botta e Assorbimento 5 contro Armi da punta. Infliggono inoltre Danno a secondo delle Armi impugnate. In compenso, non sono in grado di svolgere altri incarichi se non quelli di combattenti.

Scorpione gigante: *un enorme scorpione, con un terribile pungiglione stillante veleno.*
Questa tremenda creatura attacca con le sue 2 chele cercando di afferrare i propri Avversari. Ogni volta che un Avventuriero viene colpito deve *Tentare la Fortuna*. Se è *fortunato*, il Combattimento prosegue come prima. In caso contrario, lo Scorpione blocca con le chele il malcapitato e lo colpisce con il suo pungiglione. Chi non superi a questo punto una Prova di Resistenza di Difficoltà elevata subisce 2d6 Danni da Veleno.

Sentinella di ferro: *un essere di puro ferro, percorso da scariche e pesantemente armato.*
Questo custode imperituro si attiva quando un Avventuriero tocca un determinato oggetto vincolato alla creatura, nello stesso materiale di cui essa è composta (ad esempio una “strana moneta di ferro in cima ad un mucchio di Pezzi d'Oro” oppure “la lama di ferro di una spada confitta in una roccia”). A quel punto, la Sentinella si aziona e si scaglia fino alla distruzione contro chi ha toccato l'Oggetto. Nessun colpo inferto con Armi non di ferro o acciaio può ferirla ed essa non subisce Danni da Fuoco, Veleno, Acido, Elettricità, Gelo o Forza. Possiede inoltre Assorbimento 4.

Serpente di fogna: *una creatura di oltre cinque metri, grigia e nera, lenta e astuta.*
Il Serpente di fogna vive prevalentemente negli acquitrini e nelle discariche delle grandi città. Non essendo molto veloce, attacca gettandosi dall'alto sulla preda e mordendolo con le sue feroci zanne (che per fortuna non sono velenose). La preda e i compagni che vogliono colpirlo mentre gli è addosso possono attaccare con uno svantaggio di 2 ad ogni Attacco.

Serpente gigante: *mostruoso serpente, lungo decine di metri e largo un metro.*
Questi serpenti, di specie, forme, colori e dimensioni sempre variabili (ma lunghi da 15 a 30 metri), sono giganteschi costrittori che possono colpire con il morso e la coda fino a 2 Avversari entro la Distanza media. Se i 2 Attacchi vengono rivolti ad un solo Avversario e riescono entrambi, oltre ad infliggere i normali Danni il mostro avviluppa il malcapitato nelle sue spire e inizia a stritolarlo. Se non supera una Prova di Resistenza di Difficoltà elevata, l'Avventuriero subisce immediatamente 2d6 Danni non soggetti ad Assorbimento. Il Serpente può decidere di riprovare a stritolarlo i Turni successivi e la vittima non può tentare di liberarsi ma può solo effettuare la Prova di Resistenza. In questo modo però il Serpente non potrà colpire gli altri Avversari, che avranno degli Attacchi Sicuri contro di esso. Se il Serpente decide di srotolarsi e riprendere a Combattere normalmente, anche la vittima dello stritolamento potrà farlo.

Serpente velenoso: *un infida e strisciante serpe scura che scatta col capo avanti e indietro.*
Questi serpenti, di specie, forme, colori e dimensioni sempre variabili hanno nel loro morso velenoso l'arma più efficace. Se il loro Attacco riesce, essi inoculano automaticamente un Veleno che richiederà una Prova di Resistenza, di Difficoltà variabile a scelta del *GamesMaster,* e infliggerà dei Danni aggiuntivi altrettanto variabili.

Spettro della morte: *uno spirito evanescente simile a un sudario animato dagli occhi rossi.*
L'anima dannata di esseri crudeli e malvagi in vita rimane legata ai loro resti terreni dopo la morte. Rinchiuso nel proprio sarcofago in attesa di chi lo apra o perso nelle stanze del proprio sepolcro, questo Spettro è immune ad Armi che non siano d'Argento o magiche e a qualsiasi Danno fisico (Fuoco, Gelo, ecc..) ma colpisce con concrete Armi cerimoniali che prende dal proprio corredo funebre (in genere una Spada). Un altro modo per distruggerli è quello di scovare i loro resti terreni e bruciarli con il Fuoco. È detto anche Spirito Dannato.

Spiritello di fuoco: *piccolo essere vagamente umanoide ma composto da lingue di fiamma.*
Creature elementali provenienti dal Mondo del Fuoco, questi esserini possono essere evocati per combattere. Invece del Danno normale, questi esseri causano 3 Danni da Fuoco ogni volta che vincono uno Scontro e fanno prendere fuoco al proprio Avversario (si vedano le regole riguardo il Fuoco). Parlano la Lingua Comune e quella Elementale.

Spirito: *una creatura apparentemente corporea, pallida, emaciata e dagli occhi di brace.*
Tornati dalla morte per devozione ad un padrone morto da custodire, per una morte violenta, una maledizione o per aver lasciato importanti vicende in sospeso, gli Spiriti sono esseri a metà tra il corporeo e l'incorporeo, vestiti degli abiti della propria morte, ma spesso capaci di apparire e svanire dalla nebbia o dalle ombre. Essi non possono essere feriti da Armi comuni o da Veleno, ma tutte le altre forme di Danno funzionano regolarmente. Sono così veloci che possono svanire e riapparire per colpire ogni Avversario entro la Distanza media ma non ha né provoca Attacchi Sicuri tipici della Distanza stretta.

Spirito di nebbia: *una sorta di vapore indistinto, che si muove veloce nella nebbia.*
Questa selvaggia creatura magica giace addormentata per mesi nel cavo degli alberi o in tane abbandonate, finché le gelide nebbie invernali o le umide foschie autunnali non calano sulla regione. Allora si risveglia e cala con feroci artigli sui viandanti immersi nella caligine, colpendo tra turbini e vortici di nebbia chiunque si trovi entro la Distanza media ma non ha né provoca Attacchi Sicuri tipici della Distanza stretta. In queste condizioni, tutti gli Avventurieri hanno uno svantaggio di 2 a Spirito e Abilità per colpirlo o compiere qualsiasi altra Prova o Sfida. Se riescono a uccidere un Avversario, essi scompaiono nella nebbia, portandola via con sé assieme al corpo dello sfortunato.

Strangolarbusto: *un insieme di grossi viticci e liane striscianti che pendono dall'alto.*
Avventurieri che non si accorgono di camminare in mezzo ad una macchia di Strangolarbusti (fallendo una Prova di Spirito di Difficoltà media) vengono circondati da un groviglio di rampicanti striscianti che li iniziano a circondare e a stringere sempre più. Tutti gli Avventurieri che si trovano in questa trappola vegetale possono compiere Attacchi Sicuri contro questo mostro e non subiranno Danni in alcun caso. Dopo 5 Turni, tuttavia, se lo Strangolarbusto è ancora vivo, tutti gli Avventurieri caduti nella trappola verranno automaticamente strangolati e saranno portati nel fitto e aggrovigliato cuore della macchia, per essere lentamente assimilati.

Succhiacervelli: *un essere vagamente umanoide, con testa di polipo e pelle viscida.*
Abitanti delle più lontane regioni del sottosuolo, questi mostri alieni secernono continuamente dalla pelle uno stomachevole muco rosso-verde e scrutano attorno, anche nell'oscurità più fitta, con i loro occhi grigiastri. Tutti coloro che si trovino ad affrontare una di queste creature e siano entro una Distanza corta, devono essere *fortunati* o cadere sotto lo sguardo ipnotico del mostro. A quel punto è necessario vincere una Sfida di Spirito con esso o cadere ipnotizzati (il mostro può effettuare tale Sfida contemporaneamente contro tutti gli Avversari che hanno incrociato il suo sguardo). Un Avventuriero ipnotizzato resterà fermo e imbelle per la Durata standard oppure fino a quando il suo cervello verrà succhiato. Il Succhiacervelli continuerà a combattere con lo sguardo ad ogni Turno, poiché non è in grado di scontrarsi efficacemente in altro modo. Se qualcuno lo Attacca, egli userà la sua Abilità per evitare i colpi, ma non infliggerà Danni, cercando solamente di ipnotizzare. Se il Succhiacervelli si dovesse sentire al sicuro, allora succhierà per ogni Turno il cervello di 1 delle sue vittime. Avvolgendo i suoi tentacoli attorno alla testa, inserirà una proboscide uncinata nel cranio e ne succhierà via una parte di cervello. In questo modo la vittima subirà 1d6 Danni, perderà 1 punto di Spirito *Iniziale* e si riscuoterà dall'ipnosi. L'"ipnosi" del Succhiacervelli è una Maledizione di paralisi che può essere rimossa anche dall'uso di un Elisir di Benedizione e da un Elisir di Liberazione.
Parlano la Lingua Comune e una Lingua arcaica e perduta.

Trasformista: *un essere serpentino, con scaglie verdi e grigie, dalla lunga lingua forcuta.*
I Trasformisti sono una ibrida razza di mutaforma, che assumono le fattezze di una creatura umanoide debole e timida, di Taglia Piccola o Media, per avvicinarsi abbastanza alla propria vittima e assalirla. Indossano i vestiti e l'Equipaggiamento della propria ultima vittima e non hanno altro scopo che nutrirsi. Non appena sono abbastanza vicini da colpire, abbandonano le fattezze illusorie e assumono la propria vera forma, assalendo a mani nude i malcapitati.
Il loro effetto di trasformazione è per metà fisico, per metà illusorio e ipnotico, per tanto, un qualsiasi Avventuriero che ne venga a contatto potrà riconoscere il pericolo riuscendo in una Sfida di Spirito con il Trasformista. In caso contrario, il Trasformista effettuerà un Attacco a Sorpresa sulla propria vittima. Oscure leggende raccontano di interi villaggi di Trasformisti, sperduti nei boschi, pronti a divorare in gruppo ignari viandanti. Parlano la Lingua Comune e un Dialetto umano minore, sviluppato dalla propria cultura.

Troglodita: *un piccolo essere dalla pelle grigia simile a pietra, con orecchie e naso enormi.*
I Trogloditi sono creature alte circa un metro che vivono in ampie tribù in caverne e passaggi sotterranei, lontani dalla luce del sole. I loro sensi sono sviluppati perfettamente per la vita al buio più completo ed essi costruiscono e adorano immense statue di pietra, fango o metallo nel fondo delle loro grotte. Sono straordinariamente abili ad usare Archi corti, Asce e Pugnali. Nonostante non siano propriamente malvagi, sono soliti catturare e sacrificare agli dei coloro che li disturbano, sempre in modi bizzarri come ad esempio la Corsa della Freccia. In questo macabro rito, uno dei Trogloditi scaglia una freccia il più lontano possibile e le vittime devono poterla raggiungere per essere salvi. Lungo tutto il tragitto, esse sono bersagliate dalle Frecce di tutta la tribù, che cercano di ucciderle. Al di là di questi sadici giochi sacri, i Trogloditi sono un popolo poco pericoloso, se non fosse per il numero. Parlano la Lingua Comune e quella Elementale.

Troll: *un essere alto circa tre metri, magro, dalla pelle verde e gommosa e lunghe zanne.*
Alti quanto gli Ogre, i Troll sono esseri più magri, agili e veloci e appartengono come loro all'abietta genìa dei "pelleverde". Essi vivono in maniera selvaggia nelle terre abbandonate oppure militano negli eserciti del male, nei quali vengono equipaggiati con Asce da battaglia e Martelli da guerra. Nonostante le leggende che parlano delle loro facoltà di rigenerazione siano per fortuna false, i Troll hanno una pelle particolarmente protettiva, che garantisce loro un Assorbimento pari a 3. I Troll comuni sono i più diffusi, sebbene ve ne siano diverse altre varianti ancora più selvagge e brutali. Parlano la Lingua Comune e quella Orchesca.

Uomo: *un pericoloso avversario, ben armato e all'apparenza discretamente addestrato.*
Che siano briganti da strada, soldati, malfattori, cultisti o adepti delle arti magiche, gli Uomini, diffusi in tutte le contrade, possono essere Avversari ben organizzati e pericolosi, specie per la loro caratteristica di cooperare e agire attraverso piani contorti e intrighi di potere. Sono molto facili alla Corruzione.
Gli Uomini non sono dotati di Protezione naturale o Armi naturali. Per questo è il loro Equipaggiamento che ne determina le capacità di Combattimento. Parlano la Lingua Comune.

Uomo Lucertola: *un rettile in foggia umanoide, alto due metri e mezzo, dalla pelle verde.*
Signori assoluti di paludi, giungle e deserti lontani dai regni civilizzati, gli Uomini Lucertola possiedono una scagliosa pelle coriacea e alcuni di loro perfino una cresta puntuta sulla schiena. Nonostante abbiano una certa Protezione naturale, a volte, in caso di assalti e armate vere e proprie, usano indossare Armature che ne aumentano l'Assorbimento. Non sono abili nell'uso delle proprie armi naturali e usano quindi Armi standard come Spade, Scudi, Lance e Archi corti. Ve ne sono diverse specie, che spesso convivono nelle stesse fortezze e tane, ma rimangono rigidamente divisi tra loro secondo un sistema di specie e caste. In molti casi, incontrare un Capo, un esemplare Grande o un Sovrano (i terribili "Re Lucertola") può significare incontrare i membri di specie diverse che si mescolano agli individui più comuni.
Usano spesso schiavi nei lavori più faticosi e a volte cavalcano grosse Lucertole giganti.
Le caratteristiche riportate in Tabella sono relative a Uomini Lucertola privi di Armatura.
Parlano la Lingua Comune e un Dialetto umano minore, sviluppato dalla propria cultura.

Uomo Pesce: *un essere simile ad un grosso pesce, con arti umanoidi e ampia bocca dentata.*
Esseri creati, come molte altre ibridazioni, da esperimenti di stregoni e dei, gli Uomini Pesce sono esseri in grado di esprimersi rudimentalmente, camminare e imbracciare semplici strumenti come Lance e tridenti, creare piccoli regni subacquei e gestire assalti sulla terraferma per procurarsi materie prime e schiavi. Si possono incontrare, in gruppi feroci e determinati, poco distante da pozze d'acqua, acquitrini, rive di mari, laghi e fiumi, perché sopravvivono solo qualche decina di minuti al di fuori del proprio ambiente. Grandi carnivori, possono essere Corrotti tramite il cibo, come gli Animali.
Parlano la Lingua Comune e un Dialetto umano minore, sviluppato dalla propria cultura.

Uomo Ratto: *una creatura orribile, di foggia umanoide ma dalla disgustosa testa di ratto.*
Anch'essi nati da terribili esperimenti *Marrangha*, gli Uomini Ratto sono una specie di esseri alti circa 1 metro, con arti e intelligenza umanoide e una testa di ratto proporzionata. Usano Armi e vestiti adatti alla propria taglia e possiedono i sensi, il pelo, la coda e i baffi da ratto. L'intelligenza malevola, i sensi sviluppatissimi, il grande numero di membri delle loro tane e la grande precisione che li contraddistinguono hanno permesso loro di sviluppare subdole tattiche di accerchiamento, Combattimento a distanza, uso di trappole e attacchi a Sorpresa per compensare la propria debolezza. Sanno utilizzare Coltellacci e Archi corti.
Parlano la Lingua Comune e un Dialetto umano minore, sviluppato dalla propria cultura.

Uomo Uccello: *un muscoloso predatore di foggia umanoide, alato e ricoperto di penne.*
Esseri schivi e misteriosi, gli Uomini uccello vivono su alte montagne, picchi scoscesi e nidi inaccessibili. Non hanno braccia ma ali e per attaccare usano piombare dall'alto in picchiata per colpire con becco e artigli.
Dopo aver colpito il proprio Avversario, se vince una Sfida di Abilità contro di esso, un Uomo Uccello può trascinare in aria la sua vittima per poi lasciarla schiantare. Ogni Turno, l'Uomo uccello riesce a trascinare in alto il malcapitato per 10 metri. Quest'ultimo si potrà liberare solo se vince una Sfida di Abilità contro la creatura oppure se qualcuno la uccide. In ogni caso, l'Avventuriero dovrà calcolare i Danni della caduta. Se ci riesce, l'Uomo Uccello lascerà cadere la sua vittima da 60 metri.
Parlano la Lingua Comune e un Dialetto umano minore, sviluppato dalla propria cultura.

Uomo-Albero: *una creatura simile ad un albero, con rami e radici al posto degli arti.*
Pressoché identici a comuni alberi, i Giardinieri del Bosco possono muoversi seppur lentamente con le proprie radici e colpire gli Avversari con robusti rami. Tutti gli Avventurieri entro la Distanza corta dal tronco della Creatura possono subire uno dei suoi colpi di ramo (i rami potrebbero essere da 2 a 8, secondo il giudizio del *GamesMaster*). Ogni Ramo è considerato avere Assorbimento 4 e 8 punti Resistenza e tali Attacchi non sono considerati a Distanza stretta. Inoltre, nonostante essi temano gli effetti del Fuoco, questo non riesce a causare alcun Danno finché non si avvia una vera combustione, per la quale occorre molto olio e qualche minuto! Data la sua natura, tuttavia, l'Uomo-Albero non può davvero inseguire o stare dietro le tattiche degli Avventurieri, diventando quindi un facile bersaglio a distanza.
Il corpo della Creatura può essere avvicinato e colpito alla Distanza stretta, ma esso ha Assorbimento 6 e 8 punti Resistenza.
Parlano la Lingua Comune e quella Elementale.

Uomo-Orco: *una creatura ossuta, più bassa di un Uomo, con denti aguzzi e occhi neri.*
Selvaggi e violenti, ma in genere più civilizzati e calmi dei comuni “pelleverde”, gli Uomini-Orco o Svinn trascorrono la propria vita come viandanti solitari, cacciatori o briganti, oppure in piccoli villaggi di barbari e pezzenti ai margini della civilizzazione umana.
Posseggono naturalmente una certa Pellaccia che, assieme al normale uso di Armature leggere, conferisce il comune fattore di Assorbimento di 2. Usano in genere Spade e Asce.
Parlano la Lingua Comune e quella Orchesca.

Vampiro: *un essere pallido ma dalla velocità e forza spaventosa, con terribili occhi rossi.*
Si tratta secondo molti dei più temibili tra i Non Morti, per la Maledizione del Vampirismo che portano con sé. Un Vampiro è un terribile predatore di viventi, che ipnotizza col proprio sguardo e si nutre del sangue degli Uomini. Chi entra a contatto con gli occhi rossi del Vampiro (ovvero chiunque si trovi entro la Distanza corta da lui e non sia *fortunato*) deve vincere una Sfida di Spirito con il mostro o esserne soggiogato. Gli esseri soggiogati, accettano senza volontà di essere pasto del Vampiro, che sugge loro tanto sangue da causare 1d6 Danni e la perdita di 1 punto di Resistenza *Iniziale*. Chi viene soggiogato da un determinato Vampiro 1 volta, non potrà più vincere una qualsiasi Sfida di Spirito contro di esso e potrà solo sperare di essere *fortunato* la prossima volta che lo incontra. Chi diviene preda del morso di qualsiasi Vampiro per 3 volte, sia in successione che a giorni o anni di distanza, diverrà Vampiro egli stesso in 1 Ora e vagherà per sempre nella Non Morte come servo del proprio sire o Vampiro indipendente.
Dopo ogni ipnosi subita e morso da parte della Creatura (anche l'ultimo dei 3 morsi), se si beve un Filtro anti-vampiro entro 1 Ora, si subiscono 2 Danni aggiuntivi ma anche la rimozione della Maledizione (ovvero si può di nuovo sfidare il vampiro con il proprio Spirito e si elimina 1 suzione dal computo delle 3 necessarie per diventare Vampiro, ma i Danni subiti e il punto di Resistenza *Iniziale* persi non si recuperano).
Se l'Avventuriero dovesse diventare Vampiro, esso non può più essere riportato alla condizione precedente, il Giocatore non può più usarlo ed esso passa sotto il controllo del *GamesMaster* come Creatura avversaria. Essa acquisisce +1 Spirito e +2 Resistenza *Iniziali* ma non può più usare la Fortuna. Fare ingerire il Filtro anti-vampiro ad un Vampiro, compreso il proprio amico Avventuriero dopo 1 Ora dal suo terzo morso subito, causa la sua immediata distruzione. I Vampiri possono anche decidere di distruggere le proprie vittime invece di farle diventare Vampiro o utilizzare la gente come "bestiame", evitando di trasformarli o ucciderli e mordendoli quindi solo 2 volte a testa.
Un Vampiro raramente si allontanerà dalla propria cripta o dal proprio castello, può trasformarsi a volontà in un Pipistrello gigante, viene lievemente infastidito da simboli sacri e dall'Aglio. Può essere ucciso solo da Armi d'Argento o magiche, dal Fuoco o dalla luce del giorno, ma in tutti questi casi dalle sue ceneri esalerà un filo di fumo che si trasformerà in Pipistrello e fuggirà via verso il proprio sepolcro o (in esso) aleggerà nell'aria. Qualche notte dopo, il Vampiro ritornerà ad esistere ed esigerà la propria vendetta. L'unico modo per distruggere davvero questo mostro è trovare il suo sepolcro di giorno, ficcare un paletto di legno nel suo cuore, tagliargli la testa con un'Arma d'Argento da Taglio e infine bruciare i suoi resti. In questo modo svaniranno tutti gli effetti dei morsi e delle ipnosi (compresi stavolta anche i punti Resistenza *Iniziale* persi) di quel determinato Vampiro. Un Vampiro può bere il sangue di tutti gli Umanoidi e perfino di qualche Animale, in casi estremi, ma preferirà sempre nutrirsi di quelli della propria specie. Pertanto, poiché questa maledizione sembra discendere da un Signore dei Vampiri umano, la maggior parte dei Vampiri appartengono appunto a questa razza. Oltre agli effetti dell'ipnosi e del morso, i Vampiri possono muoversi velocemente e Attaccare fino a 3 volte a Turno, con le proprie Armi naturali o con vecchi spadoni di famiglia che brandiscono senza penalità. In entrambi i casi causano 5 Danni ad ogni colpo e possono entrare a Distanza stretta ogni volta con qualsiasi Avversario entro la Distanza media da loro, con l'ultimo dei quali rimangono a Distanza stretta alla fine della propria Iniziativa.

Verme delle Rocce: *un enorme insetto con immense mandibole, capaci di tritare la pietra.*
Questi mostri sono la vera causa dei tanti passaggi e cunicoli che si aprono nel sottosuolo. Essi infatti scavano immensi e infiniti complessi di gallerie e tunnel, per nutrirsi della stessa roccia. Sembrano sempre conoscere la posizione esatta di caverne e di altri loro passaggi, perché continuano a scavare la pietra con abilità senza che essa collassi mai; inoltre riescono a riconoscere a decine di metri di distanza le creature viventi, verso le quali accorrono per farne la propria preda. Il carapace garantisce loro un Assorbimento pari a 4 e le loro immense mandibole causano 6 Danni alla volta. Tuttavia i loro colpi possono evitati con poca difficoltà e difficilmente inseguono per più di qualche decina di metri Creature fuggitive. Oscure e terribili leggende narrano che essi siano solo larve che attendono la propria muta e che al centro di Titano giaccia la loro madre mostruosa, il Grande Verme che Rode le Fondamenta del Mondo.

Verme gigante: *una creatura colossale, un gigantesco verme dalle centinaia di zampe.*
Più mastodontici esseri alieni o preistorici che millepiedi troppo cresciuti, questi mostri strisciano veloci verso le proprie prede e li attaccano con le pericolose fauci. Un Verme gigante possiede 5 Attacchi:
2 di essi li effettua con le fauci contro lo stesso Avversario, tenendolo alla Distanza stretta. Se riesce a colpirlo entrambe le volte nello stesso Turno, il Verme gigante lo prova a ingoiare con una Sfida di Abilità. In caso l'avventuriero perdesse la Sfida, il Verme lo ingoia in un solo movimento e per l'Avventuriero non c'è altro destino che la morte certa entro 3 minuti (a meno che altri non uccidano il mostro e lo tirino fuori).
Gli altri 3 Attacchi il Verme può effettuarli contro chiunque si trovi entro la Distanza media, colpendolo con la grossa estremità posteriore. Questi Attacchi possono cambiare Avversario ogni volta e non prevedono Distanza stretta.

Vespa gigante: *un bellicoso e minaccioso insetto volante, dal lungo pungiglione acuminato.*
Lunga quasi un metro e mezzo, questa mostruosità volante attacca a prima vista qualsiasi cosa le si presenti davanti, per farne cibo per i propri piccoli. Ogni volta riesce a portare a segno 1 colpo, usa anche il proprio Veleno per fare più Danno. Dopo aver subito i normali 3 Danni (soggetti ad Assorbimento), chi è stato colpito dalla Vespa gigante deve superare una Prova di Resistenza di Difficoltà elevata o subire altri 2 Danni da Veleno e perdere 1 Punto di Abilità corrente.

Volpe di fuoco: *un'Animale grande come un Lupo, dal mantello rosso fiammeggiante.*
Questi feroci predatori usano i loro sensi e la loro abilità per seguire e attaccare di Sorpresa le proprie vittime. Non appena esse subiscono una qualche ferita, si accendono di vere fiamme e, il Turno successivo, si lanciano in un Attacco speciale, che conferisce loro uno svantaggio di 1 all'Abilità ma eventuali 5 punti di Danno aggiuntivo da Fuoco e la possibilità di causare combustione al proprio Avversario. Alla fine del Turno in cui si accendono di fiamme, esse subiscono 1 Danno per lo sforzo compiuto e attaccano di nuovo l'Avversario, normalmente se non sono state nuovamente colpite o di nuovo col Fuoco se invece avevano subito altri Danni.

Yeti: *un essere di oltre 4 metri, coperto da una folta pelliccia che si confonde con l'ambiente.*
Lontanamente imparentati con i Giganti, di cui adesso sono solo la copia mostruosa, questi esseri delle nevi, dei boschi isolati e delle montagne, sono creature selvagge e violente ma non crudeli, che attaccano solo chi li disturba o entra nei loro territori oppure chi rappresenta del cibo durante un freddo inverno isolato. La loro forza bruta e la loro stazza, la capacità di mimetizzarsi e sentire i pericoli (+3 ad ogni Sfida di furtività o Sorpresa subita o tentata) viene ulteriormente peggiorata dal Danno aggiuntivo dei loro artigli. Gli Yeti posseggono infatti 2 Attacchi per Turno e, con ciascuno di essi, possono trasmettere dei Danni aggiuntivi a chi colpiscono, che non sono soggetti a nessun tiro per tentare di evitarli o ammortizzarli.
Gli esemplari che vivono sui Ghiacci infliggono 1d6 Danni da Gelo, quelli sulle Montagne 1d6 Danni da Elettricità, quelli che vivono presso i vulcani 1d6 Danni da Fuoco con il rischio di combustione e infine quelli che vivono nelle Foreste 1 Danno da Acido alla Protezione indossata finché non si arriva alla pelle viva, dopo di che 1d6 Danni da Acido ogni volta (e Armatura distrutta).

Zombi: *un corpo putrefatto e cadente, che scruta con occhi spenti e abominevole appetito*.
Animati dall'energia malefica della Non Morte, questi mostri cadaverici mantengono una certa indipendenza dal proprio creatore (se esiste) e desideri propri, ovvero un insopprimibile fame di viventi. Nonostante le Armi normali compiano su di essi il proprio dovere, le Armi d'Argento fanno loro 2 Danni in più quando colpiscono.
Ogni volta che uno Zombi vince uno Scontro il *GamesMaster* lancia 1d6:
1-4 – Morso! Infligge 1d6 Danni non soggetti ad Assorbimento.
5 – Lacerazione! Inligge i normali 4 Danni soggetti ad Assorbimento.
6 – Presa! Getta a terra la vittima e le si lancia addosso. Il prossimo Turno e fino a quando non si rialza (Attacco Sicuro ad opera di tutti gli Avversari a Distanza stretta), il malcapitato avrà -3 all'Abilità.

Ogni Avversario a Distanza stretta da uno zombi deve superare ad ogni Turno una Prova di Resistenza di Difficoltà media o non riuscirà a compiere nessuna azione e subirà un Attacco Sicuro a causa della forte nausea dovuta al loro fetore. Se si fallisce la Prova 3 volte di seguito, si è costretti a vomitare e si perderà automaticamente lo Scontro, subendo uno dei 3 tipi di colpo dello Zombi. Per il fetore delle ferite inflitte, ogni colpo inferto a uno Zombi causerà uno svantaggio progressivo di 1 a queste Prove di Resistenza finché la carcassa, intera o distrutta, si trova a Distanza stretta.
Ogni vittima morsa o lacerata da uno zombi almeno 1 volta deve superare 1 Prova di Resistenza di difficoltà eccezionale o contrarrà la Morte Grigia, una Maledizione/Malattia che gli causerà la perdita di 1 punto Abilità *Iniziale* e 1d6 punti Resistenza corrente al giorno oltre all'impossibilità di godere dei benefici del riposo e delle Provviste per il recupero delle caratteristiche. Appena il malcapitato muore, ritorna come Zombi, con la metà dei punti di Resistenza originari e, ovviamente, come Creatura priva di mente gestita dal *GamesMaster*.
La Morte Grigia può essere rimossa (prima della trasformazione in Zombi) tramite l'uso di Filtro anti-morte, Elisir di Benedizione ed Elisir di Purificazione, ma in tutti questi casi, alla rimozione di questa spiacevole Maledizione/Malattia si accompagnano ulteriori 1d6 Danni interni, non soggetti ad Assorbimento. Una qualsiasi di queste Pozioni o l'Elisir di Resurrezione fatte ingerire ad uno Zombi ne causano la distruzione.

Creatura	Tipo	Ambiente	Taglia	Abilità	Resistenza	Spirito	Attacchi	Danni	Numero
Albero carnivoro	Pianta	Giungla	Grande	8	7 x Liana	2	1d6 Liane	0*	1-2
Alligatore gigante	Animale	Fiume, Palude	Enorme	12	14	5	2	6/4	1-3
Aquila gigante	Animale	Montagna, Pianura	Enorme	8	11	4	1	6	1-2
Arcantropo	Umanoide	Tutti	Media	7	6	7	1	4	1d6
Arci-Licantropo	Ibrido	Tutti	Media	11/12	16	8	2	5/4	1
Belva sanguinaria	Mostro	Sotterraneo, Foresta	Enorme	12	10	2	1	4*	1
Bestia artigliata	Mostro	Pianura, Foresta	Media	9	14	5	2/4*	4	1
Bestia dagli aculei	Animale	Pianura	Media	5	7	3	1	4	1d6
Bestia vegetale	Pianta	Foresta, Giungla	Media	6	6	4	2	4	1d6
Centauro	Ibrido	Pianura, Foresta	Grande	10	10	7	2	4	1d6
Ciclope	Umanoide	Pianura, Montagna	Grande	10	10	6	1	4	1
Clone guerriero	Pianta	Sotterraneo	Media	6	5	2	1	4	1d6
Demone cornuto	Demone	Tutti	Grande	12	9	7	1	5	1
Demone del gelo	Demone	Ghiaccio	Grande	9	11	8	3	5	1
Demone Lupo	Demone	Tutti	Grande	10	14	5	1	5	1
Demone progenie	Demone	Tutti	Media	6*	6*	5	1*	4*	1d6+1
Demone Ratto	Demone	Tutti	Grande	10	10	7	1	5	1
Demone servitore	Demone	Tutti	Media	8	7	5	1	4	1-3
Drago rosso	Mostro	Pianura, Sotterraneo	Colossale	14	23	7	3*	8	1
Elfo Montano	Umanoide	Montagna	Media	7	7	8	1	Arma	1-3
Elfo Silvano	Umanoide	Foresta	Media	8	6	8	1	Arma	1-3
Fantasma	Non Morto	Sotterraneo	Media	12	2	4	1	2*	1
Felinide	Umanoide	Foresta, Giungla	Media	8	6*	6	1	4	
Ghoul	Non Morto	Sotterraneo	Media	8	7	4	2	4	1-3
Gigante di collina	Umanoide	Pianure, Montagne	Mastodont.	9	11	6	2	7 o 1d6	1-3
Gnomo	Umanoide	Pianura, Foresta	Media	7	4	8	1	Arma	1-3
Goblin	Umanoide	Tutti	Media	5	3-5	6	1	Arma	1d6-2d6
Granchio gigante	Animale	Mare, Fiume	Enorme	10	11	4	2	6*	1
Grannita	Mostro	Sotterraneo	Piccola	4	3	5	1	3	1d6
Gremlin	Umanoide	Sotterraneo	Piccola	4	4	5	1	2	2d6
Guardiano sepolc.	Non Morto	Sotterraneo	Medio	8	6	4	2	4*	1-2
Hobgoblin	Umanoide	Tutti	Medio	6	6	7	1	4	1d6
Idra	Mostro	Mare, Palude, Fiume	Colossale	9	9 +5 a Testa	6	2-7	5	1
Imitatore	Magica	Sotterraneo	Media	9	8	5	1	4	1
Infernale	Demone	Tutti	Grande	14	12	7	2	5	1
Leone nero	Animale	Giungla, Montagna	Grande	11	11	4	1	5	1
Leprecano	Magica	Foresta, Pianura	Piccola	10	4	7	1	1	1-3
Lupo	Animale	Foresta, Pianura	Media	6	5	5	1	4	1d6
Lupo mannaro	Ibrido	Tutti	Media	8	9	7	2	4*	1
Mangiamelma	Mostro	Sotterraneo	Grande	7	11	3	3	4	1-3
Manticora	Mostro	Tutti	Grande	12	18	6	3	5*	1
Mezzo-Goblin	Umanoide	Tutti	Piccola	7	5*	7	1	Arma	1-3
Millepiedi gigante	Insetto	Sotterraneo	Grande	9	7	1	1	5	1-2
Minimite	Magica	Pianura, Montagna	Minuscola	4	4	9	1	0	1
Minotauro	Umanoide	Sotterraneo	Grande	9	9	7	2	5/Arma	1
Mostro delle fosse	Animale	Deserto, Giungla	Colossale	12	15	5	3	8	1
Mostro di roccia	Magica	Tutti	Media	8	11	4	1	4	1

Creatura	Tipo	Ambiente	Taglia	Abilità	Resistenza	Spirito	Attacchi	Danni	Numero
Mucalitto	Mostro	Sotterraneo	Grande	8	9	5	2	5	1
Mummia	Non Morto	Sotterraneo, Deserto	Media	9	12	8	1	4	1
Nano	Umanoide	Pianura, Montagna	Media	7	9	6	1	Arma	1d6
Ogre	Umanoide	Pianura, Montagna	Grande	8	10	6	2	Arma	1d6
Omoceronte	Umanoide	Pianura, Deserto	Media	8	9	7	1	4/Arma	1-3
Orco	Umanoide	Tutti	Media	6	5	7	1	Arma	1d6
Orso	Animale	Tutti	Media	9	8	3	2	4	1-3
Piovra	Animale	Mare, Sotterraneo	Colossale	9	10	6	8	5*	1
Pipistrello	Animale	Foresta, Sotterraneo	Minuscola	4	4	3	1	1	2d6-5d6
Poltergeist	Non Morto	Sotterraneo	-	9	-	2	1-2d6	1d6*	1
Presenza spettrale	Non Morto	Sotterraneo	Media	10	8	6	1	6	1
Ragno della morte	Demone	Sotterraneo, Foresta	Grande	14	9	8	1	5*	1
Ragno gigante (1)	Insetto	Giungla, Foresta	Grande	7	5	4	1	5	1
Ragno gigante (2)	Insetto	Montagna, Deserto	Grande	8	8	4	1	5*	1
Ragno gigante (3)	Insetto	Sotterraneo, Foresta	Grande	9	7	4	2	5*	1
Ratto gigante	Animale	Sotterraneo	Piccola	5	4	5	1	1	2d6
Ratto mannaro	Ibrido	Tutti	Media	8	8	8	1	3/4*	1d6
Scheletro	Non Morto	Sotterraneo	Media	6	5	1	1	Arma	1d6
Scheletro guerriero	Non Morto	Sotterraneo	Media	8	8	1	1	Arma	1d6
Scorpione gigante	Insetto	Deserto, Sotterraneo	Grande	10	10	3	2	5*	1-2
Sentinella di ferro	Magica	Tutti	Media	12	12	2	1	4	1
Serpente di fogna	Animale	Sotterraneo	Media	6	7	3	1	4	1
Serpente gigante	Animale	Tutti meno Ghiaccio	Enorme	7-10	11-20	3	2	6*	1
Serpente velenoso	Animale	Tutti meno Ghiaccio	Piccola	5	2	3	1	2*	1d6
Spettro d. morte	Non Morto	Tutti	Media	9	8	5	1	4	1
Spiritello di fuoco	Magica	Tutti	Piccola	7	4	8-12	1	3*	1-3
Spirito	Non Morto	Sotterraneo	Media	9	6	4	1	4	1
Spirito di nebbia	Magica	Foresta	Media	8	6	2	1	4	1-3
Strangolarbusto	Pianta	Pianura, Foresta	Grande	8	7	1	3	-	1-2
Succhiacervelli	Mostro	Sotterraneo	Media	10	10	10	2	-	1
Trasformista	Ibrido	Tutti	Media	10	10	7	2	4	1
Troglodita	Umanoide	Sotterraneo	Piccola	5	4	6	1	Arma	2d6
Troll	Umanoide	Foresta, Palude	Grande	8-9	7-9	7	3	5/Arma	1
Uomo	Umanoide	Tutti	Media	7	8	7	1	Arma	1d6
Uomo Lucertola	Umanoide	Giungla, Deserto	Media	8	8	7	1	Arma	1d6
Uomo Pesce	Umanoide	Mare, Fiumi	Media	7	6	6	1	Arma	1-4
Uomo Ratto	Umanoide	Sotterraneo, Foresta	Piccola	5	6	5	1	Arma	1d6
Uomo Uccello	Umanoide	Montagna	Media	10	8	4	1	2*	1d6
Uomo-Albero	Pianta	Foresta, Giungla	Enorme	8	8 +8 a Ramo	6	2-8	6	1
Uomo-Orco	Umanoide	Tutti	Media	8	8*	7	1	Arma	2d6
Vampiro	Non Morto	Sotterraneo	Media	10	15	9-11	3	5	1
Verme delle rocce	Insetto	Sotterraneo	Enorme	7	11	3	2	6	1
Verme gigante	Insetto	Deserto, Sotterraneo	Colossale	10	20	3	2+3 coda	8	1
Vespa gigante	Insetto	Pianura, Foresta	Piccola	6	6	3	1	3*	1d6-2d6
Volpe di fuoco	Animale	Foresta, Pianura	Media	7	6	4	1	2*	1
Yeti	Mostro	Ghiaccio, Montagna	Enorme	10	12	6	2	6	1
Zombi	Non Morto	Tutti	Media	5-10	5-10	1	1	1d6/4*	1d6

12. Realizzare le Avventure

Il combattimento è terminato, e tu rinfoderi la spada guardando il cerchio di spettatori che hanno assistito alla lotta. Dopo avere notato la tua abilità con la spada ognuno torna a sedere al proprio tavolo, avendo capito che non è il caso di farti arrabbiare. L'oste si scusa per la sua scortesia, e ti invita a sederti al bancone e a berti un goccetto a sue spese. Gli chiedi quindi se sappia dove abiti Nicodemus. L'oste si fa serio, e ti squadra con attenzione: "Non capisco cosa puoi volere da quella vecchia volpe di un mago. E' un tipo poco socievole ed abita tutto solo in una piccola capanna sotto al Ponte che Canta. Dirigiti verso nord lungo Via del Mercato ed attraversa la piazza: raggiungerai un ponte che attraversa il Fiume del Pescegatto, conducendo alla parte vecchia della città ed al porto. Tuttavia sappi che Nicodemus non ti accoglierà a braccia aperte, e la sua magia è abbastanza potente da tenere lontani dalla sua porta persino i briganti più spietati."

La Città dei Ladri

Ora che non puoi più disporre dell'elemento sorpresa, ti arrampichi su per la zampa di corvo, ormai immobile, fino a raggiungere la botola, ed entri nella capanna.
L'interno è proprio quello che ti saresti aspettato dalla tana di una strega: traballanti scansie traboccano di barattoli e bottiglie, strane erbe sono appese nelle travi del soffitto, un piccolo calderone gorgoglia sul fuoco e diversi libri ammuffiti giacciono disordinatamente su di un tavolo.
Inoltre, la stanza è piena dei servitori della Signora Zampadicorvo!
Un gatto nero siede sul tavolo, fissandoti con i suoi occhi verdi, mentre un grosso rospo verrucoso saltella gracidando sul pavimento di legno.

Il Distruttore di Incantesimi

Il corridoio procede per un breve tratto, per poi aprirsi sulla scalinata della torre orientale. Una scala a chiocciola conduce sia in alto che in basso. Accanto ad essa c'è una guardia Zombi: essa volta la faccia morta e butterata verso di te, e gli occhi da pesce morto brillano minacciosi alla luce della torcia.
Con orrore riconosci un tuo vecchi amico e veterano della Legione della Tigre Bianca, Davmori, che si era arruolato tra le guardie di confine per vivere una vita tranquilla. Barcolla verso di te, lancia in pugno. Dev'essere stato ucciso da un colpo al corpo prima di essere resuscitato come morto vivente, perché sul petto ha uno squarcio orribile.
Vieni assalito da un fetore nauseabondo, che ti fa venire i conati di vomito.
Lo chiami per nome, ma l'intelligenza ha abbandonato questo essere privo di mente.
Orrore e disgusto ti scorrono come fuoco nelle vene.

Il Signore dei Lich

Per rendere al meglio lo stile e il piacere di giocare a *Fighting Fantasy Essence*, nulla di meglio che i consigli degli sviluppatori originari, riportati più o meno pedissequamente. Gli autori distinguono 5 Fasi di realizzazione delle Avventure.

1 Fase: Preparazione
Il primo momento è certamente quello più creativo. Tutte le idee principali sulla trama, sugli incontri di combattimento, sulle sfide di indovinelli, enigmi, chiavi e trappole, sulla scelta degli oggetti di equipaggiamento che possono apparire nel corso delle Avventure devono essere messe nero su bianco su un apposito taccuino o su un immenso foglio da disegno, per verificare la struttura principale degli eventi più importanti.

È sempre in questa prima fase che è necessario decidere se le Avventure devono essere lineari o non lineari (a mappa). Ovviamente ci sono pro e contro in entrambi i sistemi. Le Avventure lineari saranno più semplici da realizzare e immediate da giocare, in un crescendo della trama e del percorso che conduce diritto al mostro finale dell'Avventura. Tutte le deviazioni e gli errori saranno fortemente letali e causeranno spesso la sconfitta degli Avventurieri. Le Avventure non lineari invece consentono di creare sottotrame, missioni secondarie, percorsi alternativi e diversi modi di affrontare i pericoli, lasciando liberi gli personaggi di aggirarsi nelle locazioni di Avventura come meglio ritengono. Queste Avventure sono per questo motivo (appena) più difficili da realizzare, prevedono (nel caso dei *Gamebook*) un numero molto maggiore di paragrafi, vanno verificate più volte per evitare di incorrere in problemi tecnici di avanzamento della storia e rischiano di creare sbilanciamenti nell'ordine in cui gli Avventurieri decidono di affrontare pericoli e mostri.

Un altra cosa da decidere in questa fase è la possibilità dei finali o della conclusione dell'Avventura. Come in un *Gamebook*, anche nel gioco di ruolo di *Fighting Fantasy* vanno previsti eventuali finali alternativi, che non siano la semplice sconfitta degli Avventurieri, ma rappresentino diverse gradazioni di vittoria.
Alcuni di questi finali dovrebbero poter comportare situazioni sorprendenti che ribaltino la prospettiva dei giocatori (fuggire, diventare fuorilegge) o momenti tristi come la perdita di compagni e alleati. È consigliato non superare i 3 finali e permettere chiaramente di distinguere quello della “vittoria piena”.

Fase 2: Ambientazione e Trama
Per ambientare un'Avventura o una vera e propria “campagna” su Allansia o in qualche altra regione di Titano, è necessario conoscere questo mondo fantastico e decidere in quale punto bianco della mappa o in quale luogo già descritto si svolgono le Avventure, con un occhio rivolto agli spunti di geografia, storia e ambiente suggeriti dagli autori.
Fatto questo, è poi necessario definire completamente i dettagli della trama, prendendo spunto da tutte le idee più esaltanti, bizzarre e divertenti che possano venire in mente. *Fighting Fantasy* è un gioco basato su sorprese continue, espedienti, enigmi e nemici coreografici, piuttosto che su una totale coerenza interna. Il consiglio degli autori è quello di variare continuamente situazioni e incontri per creare sempre un senso di sorpresa e meraviglia.

I punti fondamentali della trama dovrebbero quindi essere:
1. Retroscena
2. Luoghi di Avventura e Avversari
3. Avvenimenti notevoli durante l'Avventura
4. Modalità dell'incontro e della sconfitta dell'Avversario finale

Organizzando la trama intorno a questi punti, svolgendoli uno per uno e mappando l'intera struttura della storia per comodità, lo sviluppo dell'Avventura dovrebbe procedere in maniera lineare.

Fase 3: Determinare la lunghezza dell'Avventura
Avendo pronte tutte le idee, bisogna decidere quanto lunga sarà l'Avventura, perché tutte le trovate siano disposte in maniera corretta, senza che si sovrappongano troppo velocemente o che il ritmo di gioco rallenti. Si tratterà di un'Avventura breve (l'equivalente di una storia di 50 paragrafi in un *Gamebook*), di una lunga (un *Gamebook* da 400 paragrafi) o di una lunga campagna (come le Avventure della serie *Sortilegio*)?

Nel caso delle Avventure più lunghe e delle campagne è necessario pianificare dei punti di raccordo della trama, a distanze più o meno regolari, dove confluiscano tutti i percorsi non lineari degli Avventurieri e le sottotrame.

È necessario anche considerare alleati, punti di ristoro e cura, mercati, locazioni in cui gli Avventurieri possano riposarsi, rimettersi in forze e conoscere personaggi non giocanti, senza incorrere ogni minuto in un mostro errante!

Per quanto sarà possibile i *GamesMaster* dovranno anche prevedere in questa fase tutti i modi in cui gli Avventurieri decideranno di affrontare i loro incontri e i combattimenti. Avventurieri particolarmente accorti potranno per esempio desiderare di studiare per giorni ogni Avversario avvistato o procurarsi di volta in volta equipaggiamento specifico.

Fase 4: Determinare la complessità dell'Avventura
Diversi e interessanti sono gli elementi delle Avventure, che un *GamesMaster* in fase di realizzazione di una storia deve considerare e imparare a dosare con oculatezza.
Qui le opzioni sono infinite. Nel disporre i propri mostri, Avversari, trappole, intrighi, enigmi, trabocchetti, oggetti magici e chiavi, il *GamesMaster* deve avere ben presente il livello dei suoi Giocatori e quello degli Avventurieri. È necessaria anche una attenta distribuzione di questi elementi nelle Avventure. Se si hanno TROPPE idee da gestire, meglio non metterle tutte insieme e ripartirle tra più Avventure diverse.

Una cosa da ricordare è che dovrebbe essere sempre possibile raggiungere e sconfiggere tutti gli Avversari e soprattutto quelli finali anche senza possedere l'Oggetto o l'indizio specificamente necessari, se vi sono. L'uso di tali Oggetti e indizi, spesso conquistati a grande fatica, deve consentire dei sostanziali vantaggi nel Combattimento, ma se gli Avventurieri non sono riusciti a ottenerli devono avere comunque una possibilità di vincere. Semplicemente, il Combattimento finale sarà notevolmente più difficile.

5 Fase: Scrivere
Adesso che si ha tutto in mente, si può procedere alla stesura dell'Avventura, condendo le descrizioni e i dialoghi con tutta la fantasia, la creatività, l'astuzia e le capacità narrative di cui si è capaci.
Conviene sempre partire dall'inizio e dalla fine dell'Avventura e procedere poi a coprire tutti i punti intermedi, nell'ordine logico più comodo.

Missioni secondarie
Aggiungere delle missioni secondarie in una Avventura è un'ottima idea, specialmente per donare maggiore profondità alla storia e amplificare l'aspetto "non lineare" delle trame.
Una missione secondaria può costituire un breve ma complesso percorso per ottenere un particolare Oggetto o un segreto su come sconfiggere l'Avversario finale dell'Avventura o conferire vantaggi generici che facciano bene in tutte le occasioni, come un certo bottino, un'Arma magica, pozioni o provviste.

Tiri casuali e Morti istantanee
Usare il sistema della Probabilità per generare degli effetti letali contro gli Avventurieri è un metodo che andrebbe tenuto strettamente sotto controllo.

Il tiro di Probabilità deve servire al *GamesMaster* per determinare eventi casuali, ma questi non dovrebbero poter provocare l'immediata morte dell'Avventuriero, a meno che la prova non sia visibilmente rischiosa e il Giocatore sia informato delle conseguenze (*per esempio: ne La Città dei Ladri, l'eroe protagonista può decidere di scommettere la vita ad un gioco di veleni, in cambio di un piccolo gruzzolo d'oro in caso di vittoria; il Giocatore sa che la possibilità di morire è 1 su 6 e decide liberamente se partecipare al gioco oppure no*).

Un altro modo di inserire correttamente l'uso di questo elemento è quello di "punire" con un rischio mortale una scelta precedente particolarmente sbagliata, risultato di una valutazione distratta o volutamente rischiosa, ma che il Giocatore deve compiere con una certa consapevolezza (*per esempio: si sa che la strada più breve per la propria meta è il Passo delle Frane, ma se si decide di prendere questa via invece della Strada delle Valli si deve sottostare al rischio di una valanga*).

Alcuni sistemi per usare opportunamente i Tiri casuali connessi a Morti istantanee sono i seguenti:

- Non legare ad una Morte istantanea una percentuale di Probabilità del 50% o maggiore
- Non prevedere un numero troppo alto di Morti istantanee nella stessa Avventura
- Non prevedere mai Morti istantanee collettive per il gruppo degli Avventurieri
- Applicare questi Tiri a situazioni cui gli Avventurieri non devono sottostare obbligatoriamente;
- Associare la Morte istantanea a una descrizione particolarmente curata e ad effetto;
- Provocare, invece della morte, la perdita di Punti Caratteristica correnti o *Iniziali*;
- Provocare, invece della morte, una pesante deviazione o la perdita di un Oggetto o indizio utile;
- Applicare questi Tiri a situazioni che possono essere aggirate con intelligenza, indizi, chiavi, ecc..

Incontri
Le accortezze di cui tenere conto nel creare e posizionare gli Incontri sono innanzitutto quelle dettate dalla logica. Una Creatura o un mostro deve avere un motivo trasparente per essere nel luogo e nella situazione in cui un Avventuriero vi si imbatte e la descrizione della scena deve avere un sapore narrativo e teatrale, oltre che di puro Combattimento.
Ci sono diversi tipi di Incontri che si possono gestire, nel corso di un'Avventura:

1. Ostacoli
Si tratta in genere di Incontri di grande semplicità, costituiti da un comune Combattimento o di una situazione paragonabile ad una trappola. Ci si finisce dentro e bisogna combattere. La scena si può risolvere nella morte di un Avventuriero o nel proseguimento dell'Avventura.

2. Vantaggi
Incontri di Vantaggio sono situazioni in cui, usando delle prove di Abilità, Spirito, Resistenza o Fortuna, si possono ottenere degli indizi particolari, oggetti o informazioni che permettono di proseguire al meglio l'Avventura. In caso di fallimento, questo tipo di Incontri non fornisce degli svantaggi ma lascia la situazione immutata rispetto a prima.

3. Dilemmi morali
Si tratta dei casi in cui gli Avventurieri devono compiere delle scelte che avranno delle implicazioni future nello sviluppo della trama e permettono ai Giocatori di disquisire su cosa sia effettivamente lecito e conveniente fare.

In ogni caso, in tutti gli Incontri che culminano in un Combattimento occorrerebbe seguire i seguenti suggerimenti:

- Considerare vantaggi e penalità di Combattimento (*per esempio: Avversari disarmati o potenziati magicamente, Combattimenti al buio o con le gambe immerse in acqua*) direttamente nei punteggi delle Caratteristiche degli Avversari e non come modificatori di quelle degli Avventurieri;
- Permettere, senza esagerare, il salvataggio estremo degli Avventurieri morti o di interi gruppi sconfitti, attraverso espedienti come le regole per gli Avventurieri Svenuti oppure tramite la cattura, la prigionia o la messa in schiavitù degli Avventurieri;
- Introdurre gli Incontri più rimarchevoli tramite “agganci” che permettano di percepire avvisaglie di un pericolo incombente oppure, nel caso di veri e propri personaggi non giocanti, tramite accurate descrizioni, dialoghi e parti narrative;
- Aggiungere descrizioni cupe e disgustose delle azioni e dell'aspetto degli Incontri più efferati;
- Bilanciare al meglio la progressione della difficoltà degli Incontri, a partire da Avversari iniziali con Abilità più bassa, fino a quelli finali, con punteggi di Abilità di 9 o +; andrebbero inseriti per ogni Avventura solo pochi Avversari che abbiano Abilità di 10 o + e sempre come Incontri particolarmente significativi;
- Introdurre ogni tanto compagni o alleati che possano aiutare in Combattimento o suggerire informazioni, ma assicurandosi anche che essi non permangano accanto al gruppo per tutta l'Avventura; questi personaggi potrebbero andare e venire, attendere in un luogo sicuro, offrire Missioni secondarie, tradire, essere in difficoltà, chiedere aiuto e permettere di sviluppare sottotrame;
- Provvedere che il Combattimento finale sia risolvibile da un gruppo di Avventurieri bilanciato (*per esempio: che abbiano una media di 9 alla propria Abilità*); l'Avversario finale dovrebbe avere qualche punto debole provocato dall'uso accorto di indizi o Oggetti da parte del gruppo, ma essere comunque battibile (con maggiore difficoltà) anche da un gruppo privo di tali vantaggi.

Enigmi e Parole d'ordine
Enigmi e Parole d'ordine sono due elementi assolutamente distintivi delle Avventure di *Fighting Fantasy* ed è strettamente consigliato di inserirne alcuni in ogni Avventura realizzata. Ogni elemento di questo tipo deve avere ovviamente un contesto logico e una giustificazione narrativa di qualche tipo e deve essere inserita scorrevolmente nella trama.
Bisogna assicurarsi che gli Avventurieri sappiano sempre dell'esistenza dell'apposita Parola d'ordine e possano arrivare anche ad indovinarla senza avere trovato espliciti indizi.

Parole o frasi in codice sono un modo per assicurarsi l'attenzione dei Giocatori durante tutta l'Avventura, pronti a non lasciarsi sfuggire nessun dettaglio (nome di persona, luogo, divinità) della trama. Se si usano Parole in codice è necessario assicurarsi che gli Avventurieri possano trovare degli appositi indizi lungo il percorso che aiutino a "tradurre" il codice nella Parola richiesta, ma anche che essi ci possano arrivare per logica da soli.

Oggetti
Anche la gestione dell'inventario e l'Equipaggiamento sono elementi chiave delle Avventure di *Fighting Fantasy*.
Il suggerimento generale è quello di disporre diversi Oggetti utili sparsi qua e là all'interno della trama, ma di non renderne indispensabili nessuno, oppure una percentuale assolutamente minoritaria di essi.

In teoria, dovrebbe essere necessario procurarsi solamente quegli Oggetti espressamente richiesti nel Retroscena dell'Avventura o quelli per sconfiggere gli Avversari cruciali della trama, non tutta la chincaglieria possibile e immaginabile che si può trovare lungo la strada.
Bisogna anche fare in modo che si adoperi una accorta gestione dell'Inventario, ma non che si trasformi la sessione di gioco in una lista della spesa da completare.

Non tutti gli Incontri devono fornire nuovi Oggetti o la possibilità di usare qualcuno di quelli già posseduti e i *GamesMaster* devono assolutamente conoscere a priori quali saranno TUTTI gli Oggetti di una qualche utilità che è possibile procurarsi o utilizzare nel corso dell'Avventura.

È anche possibile (e consigliato) creare delle false piste, con Oggetti che sembrano utili, ma in realtà non servono a nulla o siano addirittura dannosi, se utilizzati.

Altri Oggetti devono servire invece ad aumentare in maniera più o meno permanente il punteggio di una Caratteristica. Un'Armatura, un'Arma, un Talismano possono essere utili proprio perché offrono qualcosa in più agli Avventurieri.

In questi casi bisogna fare attenzione al prolificare indiscriminato di questi Oggetti e al fatto che il vantaggio che offrono vada limitato all'occasione del loro uso (*per esempio: un Elmo che offre vantaggio in Combattimento, non potrà essere utile quando l'Avventuriero che lo indossa fa una Prova di Abilità per saltare un fossato o scalare una ripida parete*).

Atmosfera ed emozione

Molte comuni regole di narrativa vanno bene anche nel realizzare un'Avventura per *Fighting Fantasy*:

- Le descrizioni devono rappresentare quello che i sensi degli Avventurieri rilevano, non bisogna raccontare le sensazioni o i pensieri; questi ultimi elementi devono "crearsi" nella mente dei Giocatori, non in quella degli Avventurieri;
- Aggiungere elementi drammatici o di concitazione rende più rimarchevoli gli Incontri e le scene; tempeste, incendi, naufragi, terremoti, cataclismi, inseguimenti, arrembaggi e fughe mozzafiato sono elementi sempre vividi ed emozionanti;
- Utilizzare i personaggi non giocanti per inserire elementi tragici, comici, erotici, orribili o curiosi è spesso il modo migliore per interlacciare gli Avventurieri alla loro Ambientazione, che altrimenti potrebbe sembrare sempre e solo uno spaesante scenario ostile sullo sfondo delle proprie imprese;
- È possibile creare tensione attraverso Tiri casuali connessi a Morti istantanee, anche se questi espedienti vanno sempre ben calibrati (vedi sopra); in alternativa, come nel caso degli Incontri casuali, alcuni effetti aleatori inseriti qua e là possono animare situazioni troppo prevedibili;
- Un'Avventura va disseminata di trappole mortali, ma gli Avventurieri devono SEMPRE avere la possibilità di percepirle PRIMA di potervi incorrere, tramite indizi o informazioni; una volta che questa precauzione è stata presa, è giusto prevedere che Avventurieri disattenti possano attivare un terribile trabocchetto mortale che li conduce a Morte istantanea o grave perdita di punti a qualche caratteristica;
- Non appena i Giocatori sembrano aver preso piena confidenza con l'atmosfera e le regole di *Fighting Fantasy*, tanto da iniziare procedure ripetitive per ogni attività, il *GamesMaster* deve trovare il modo di spiazzarli e stupirli con trovate sempre nuove e piccole variazioni alle regole, sempre giustificate dai Retroscena delle nuove Avventure o dai poteri dei nuovi, terribili Avversari; il senso di stupore, spaesamento, meraviglia e pericolo deve rimanere inalterato dalla prima all'ultima Avventura giocata;
- È possibile aggiungere elementi di incertezza e timore nei Giocatori utilizzando speciali Veleni, Pozioni, Malattie. Maledizioni e Incantesimi che riducano le caratteristiche dell'Avventuriero in maniera indeterminata; il senso di inadeguatezza terminerà appena si esauriranno gli effetti di questi problemi, ma solo il *GamesMaster* sa quando e come questo accadrà;
- È sempre bene aggiungere qua e là piccoli e veloci parti di dialogo con Avversari, personaggi vari e perfino mostri.

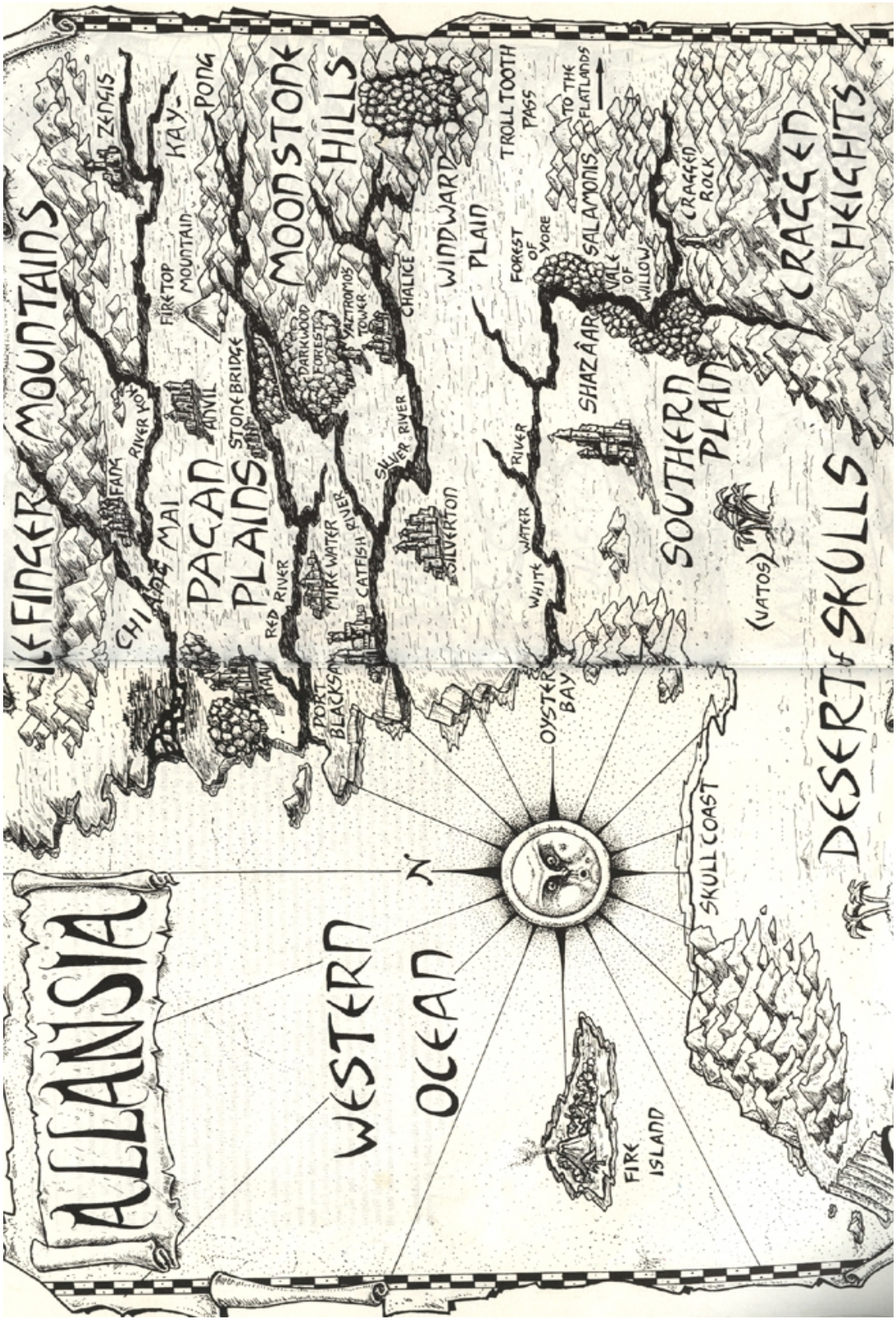
Nuove regole

Ogni *GamesMaster* può aggiungere nuove regole alle proprie partite o modificare in parte quelle esistenti. La prima raccomandazione che si fa è ovviamente quella di studiare, calibrare e testare tali regole per valutarne l'efficacia e il bilanciamento.
Molti *Gamebook* e le stesse espansioni di *Fighting Fantasy – The Introductory RPG* offrono regole opzionali di tutti i generi da cui si può prendere spunto.
Si possono aggiungere regole riguardo la Magia, la Paura, l'Onore, la Notorietà, il Tempo di gioco, il livello di Allarme e chi più ne ha più ne metta, specialmente per arricchire di spunti nuovi le partite di Giocatori ormai esperti e navigati.

Una delle opzioni più complesse è quella di creare Talenti speciali da scegliere alla creazione dell'Avventuriero o al suo eventuale avanzamento, tratti speciali che permettano di distinguere gli Avventurieri uno dall'altro, connotarli ulteriormente e renderli complementari.

Entra in Allansia!

Terra di infinite Avventure fantastiche e solamente un angolo dello sterminato mondo di Titano, l'Allansia è l'Ambientazione per adatta a creare tutte le trame possibili e immaginabili di un gioco come *Fighting Fantasy Essence*.



Nome

Razza

Classe

Ritratto

Abilità
Iniziale:

Spirito
Iniziale:

Fortuna
Iniziale:

Resistenza
Iniziale:

Equipaggiamento

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

Capacità Speciali

Incantesimi

Retroscena

Bottino

Note